CONSOLES

SQUARESOFT

FINAL FANTASY VII

NINTENDO 64

RESIDENT EVIL
ENFIN LA SOLUCE!

SEGA

Sur Saturn, pas la peine de dormir pour rêver.

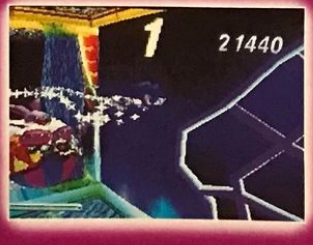
NiGHTS into dreams...

Combien de fois avez-vous rêvé de voler ? Avec NiGHTS, SEGA vous invite à réaliser ce rêve : vous entrez dans la Night Dimension, le pays des songes de Saturn. Autour de vous, tout n'est que graphisme 3D merveilleux. Vous vous déplacez avec une aisance et une fluidité étonnantes. Au point que nous avons conçu un pad 3D spécial pour mieux vous faire profiter de toutes ces sensations. Maintenant, à vous de vous transformer en NiGHTS pour récupérer les cinq Ideya et pénétrer dans le royaume de Nightmare. Vous devrez alors lutter contre de terribles cauchemars ! Bref avec NiGHTS, vous n'êtes pas prêt de bâiller.

Site Web : http://www.sega-europe.com

ASTUCES INFOS & CADEAUX
LA LIGNE SEGA
36 68 01 10
LE MINITEL 3615 SEGA

*2,23F/min - **1,29F/min - © 1995 SEGA ENTERPRISES LTD



SEGA SATURN PEUT-ÊTRE UN PEU TROP RÉEL.

McCann

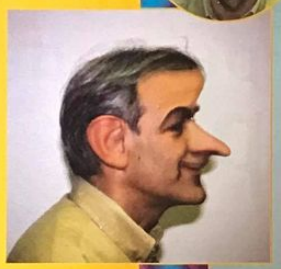
trombino

DE L'EFFET DU KILLER JUICE© SUR LA PERSONNE HUMAINE

Comme vous le savez sans doute déjà, si vous suivez Consoles+ régulièrement, le Killer Juice© provoque des effets secondaires indésirable s'il est consommé sans modération. Afin que toute la lumière soit faite sur cette affaire, les membres de la rédaction n'ont pas hésité à se livrer à une difficile et douloureuse expérience: ingurgiter quatre litres de Killer Juice©. Les résultats sont là: frappants, dérangeants... mais tellement vrais!

Tous les trucages de ce Trombinoscope ont été réalisés avec le logiciel Kai's Power Goo de Metatools.

Compte tenu de son âge et de son penchant pour la dive bouteille, A.H.L. a été naturellement le premier à tester les effets du Killer Juice©. Le résultat s'est peu fait attendre: au bout de quelques minutes, quelques poils lui ont poussé au menton, son front s'est élargi... Pire, il s'est mis à fredonner un air de Mireille Mathieu. Terrible! Dieu merci, cela n'apparaît pas sur la photo.



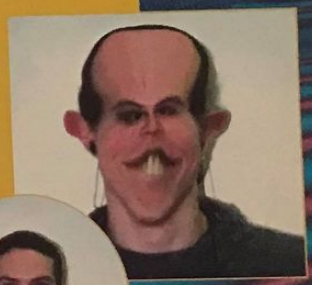
Niiico n'est pas un amateur de Killer Juice© et cela se sent! Il ne lui aura fallu qu'un seul verre pour que, instantanément, la métamorphose commence. Le globe frontal s'est brusquement mis à gonfler et les pires grossièretés sont sorties de sa bouche. Dégradant!

Tout comme Niiico, Marc ne boit du Killer Juice© que sous la menace. C'est donc le canon sur la tempe qu'il a gentiment accepté d'ingurgiter la dose qui lui était destinée. Sa pilosité s'est aussitôt développée (cela se voit aux cheveux et à la barbe). Sa femme était ravie.

Il aura fallu à Spy, grand amateur de Kro devant l'Éternel, pas moins de 16 litres de Killer Juice© avant que n'apparaisse les premiers symptômes. Des cheveux ont soudainement poussé sur son crâne et il s'est écrié: "Krocorikrooooo!" La crise n'a heureusement pas duré.

L'ignoble Panda, également très copain avec la Kro, est le seul à avoir redemandé du Killer Juice© aux huissiers de justice présents lors du test. C'est aussi l'unique sujet sur lequel le produit n'a eu aucun effet, ou si peu. Serait-il immunisé suite à l'affaire des "XXL Files"? (cf. Consoles+ n°s 54, 55 et 56)...

Seule l'odeur âcre de la boisson aura suffi à Switch pour qu'il devienne... différent. L'addition des effets du Killer Juice©, de la musique techno, du Coca, du Taboo Taboo (00 00 00 00), des biscuits Prince (goût chocolat, il est nécessaire de le préciser) et des cigarettes Russes explique peut-être la gravité du cas. Les scientifiques étudient encore le phénomène...

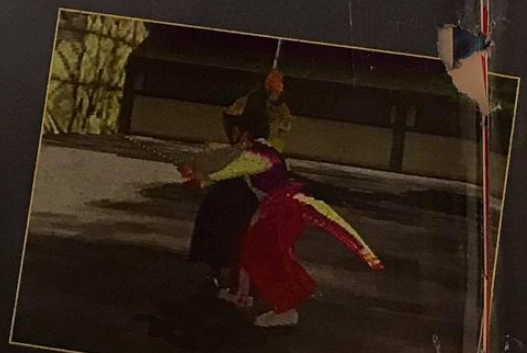


La pauvre Gia était déjà sur une mauvaise pente, et le test a eu sur elle des conséquences fâcheuses, et, nous le craignons, irréversibles. Cette femme à barbichette (sévèrement dentée) a sombré dans la débauche, enchaînant les nuits blanches à la rédaction et claquant son salaire chez Pizza Hut... Hélas, la jeune fille continue de consommer du Killer Juice©.

Elvira, quant à elle, a été profondément choquée par cette douloureuse expérience. Depuis, elle s'éveille chaque nuit en sursaut et en sueur, marmonnant des phrases sans signification aucune telles que "Expédition bêta, répondez!", "Aaargh, je meurs, un moustique m'a piquée"... J'en passe et des bien pires.

Les Dernières Fan

Squaresoft est un éditeur prestigieux qui a largement contribué aux lettres de noblesse de la Super Famicom. Basé à Tokyo, dans le quartier de Meguro, Square règne sans conteste, avec Enix et Quest, sur le royaume du jeu de rôles sur console. Après avoir commis en peu de temps un nombre de hits impressionnant sur la 16 bits de Nintendo, Square tourne une page. En effet, l'éditeur, qui avait mis un point d'honneur à proposer des graphismes toujours plus fouillés, s'est heurté aux limites de la cartouche, dont les capacités de stockage sont peu étendues. Seul le CD-Rom offrait des possibilités suffisantes pour le développement de nouveaux titres. C'est donc tout naturellement que Square, ne pouvant choisir de développer sur Saturn – Nintendo, qui détient 10% du capital social de la société, s'y serait farouchement opposé –, s'est tourné vers la console de Sony. Outre le déluge de nouveautés annoncées sur Playstation, l'éditeur travaille à la conversion de nombreux titres sur CD-Rom PC. Ce mois-ci, nous vous présentons les cinq prochaines productions de Square sur Playstation, débauche de photos à l'appui. Le roi est mort, vive le roi!



taisies de Square

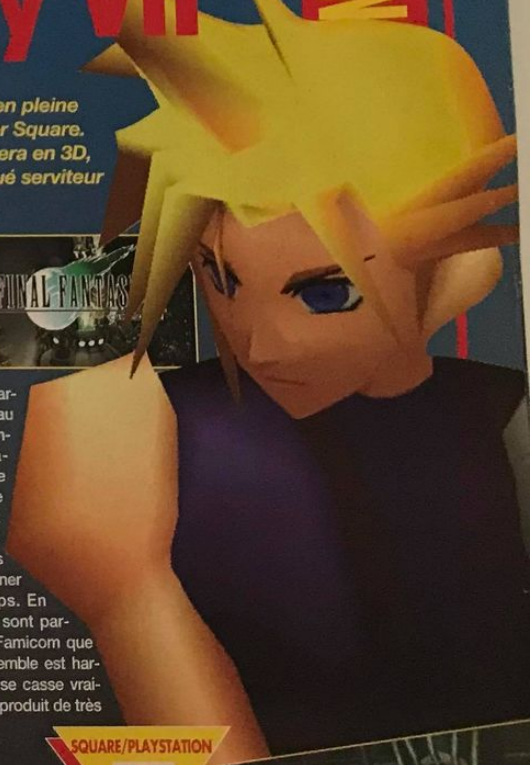
Final Fantasy VII

L'un des Role Playing Game les plus célèbres au monde est en pleine gestation, amoureusement couvé en plein cœur de Tokyo par Square. Ce septième volet va marquer un virage important puisqu'il sera en 3D, sur CD-Rom et sur Playstation. Au péril de sa vie, votre dévoué serviteur a réussi à dérober chez l'éditeur ces photos exclusives…

Attendu sur Super Famicom, puis sur N64, Final Fantasy VII verra finalement le jour sur la console de Sony. Conformément à la politique de Square, le jeu devrait créer la surprise, par son esthétisme très poussé. C'est d'ailleurs en partie pourquoi Square se devait de le réaliser sur CD-Rom. En effet, la place occupée par les graphismes et autre bande sonore est très importante. Rien que l'introduction a laissé tous les observateurs sans voix! Square annonce 24 images/seconde pour les animations, ainsi qu'un tout nouveau procédé de compression des images permettant de faire passer 40 Mo en une minute! Sachez entre autres que près d'une centaine (oui, une centaine!) de designers travaillent sans relâche sur le jeu, ce qui en fait le projet le plus ambitieux de la société jusqu'à maintenant. Square espère vendre près de deux millions d'exemplaires du jeu dès sa sortie!

3D + 2D = 2 CD-Rom

Ce nouveau volet de la saga reprend des éléments du précédent épisode, comme le temps, représenté par une jauge. Autrement, le jeu innove par son aspect en semi-3D: seuls les personnages sont en 3D, quand les décors sont conçus en 2D, à la manière de Resident Evil ou de Alone in the Dark, mêlant des univers moyenâgeux et du XIXe siècle dans une ambiance heroic-fantasy.
Un zoom se déclenche dès que vous entrez en contact avec des ennemis. Il est possible d'effectuer des attaques en groupe, et c'est alors l'occasion d'une débauche d'effets spéciaux encore jamais vus! Les angles de caméra varient automatiquement lors des combats, renforçant ainsi l'aspect dramatique de la situation. Les divers boss sont d'ailleurs d'une taille tout à fait impressionnante! Le jeu, qui devrait tenir sur deux CD-Rom, promet une très longue aventure, puisque Square annonce une durée de vie de l'ordre d'une quarantaine d'heures.
Premier point, les temps de chargement ont été réduits, grâce au nouveau programme de décompression des données graphiques mis au point par Square pour l'occasion. Deuxième point, les programmeurs ont fait appel au chip sonore spécial de la Playstation pour intégrer les bruitages, ce qui permet de gagner pas mal de place et de temps. En contrepartie, lesdits bruitages sont parfois plus dignes d'une Super Famicom que d'une 32 bits. Cependant, l'ensemble est harmonieux et ingénieux. Square se casse vraiment la tête pour vous offrir un produit de très grande qualité!



SQUARE/PLAYSTATION
décembre au Japon

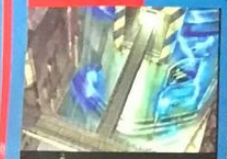
Du pain sur la planche

Avec pas moins de six jeux en préparation sur 32 bits, Square force l'admiration! Si Final Fantasy VII est très certainement le titre le plus attendu, d'autres surprises sont annoncées. Et que ceux qui ne lisent pas le nippon dans le texte se rassurent: le jeu est également prévu en version anglaise! Et, enfin, si vous ne pouvez attendre la fin de l'année pour découvrir ce hit, jetez donc un coup d'œil à Tobal: un deuxième CD-Rom contenant la démo jouable de Final Fantasy VII est inclus à la boîte! Vous voilà prévenu!

Les boss sont, comme à leur habitude, de taille très conséquente. Voici celui que l'on trouve à la fin de la démo jouable offerte avec le jeu Tobal n°1.

LES LUMIÈRES DE LA VILLE

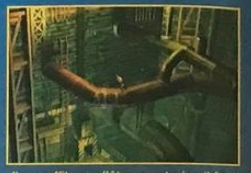
Je vous le disais précédemment, Square a voulu nous en mettre plein la vue. Playstation oblige, les effets spéciaux sont nombreux et on ne compte plus les couleurs à l'écran. Tout le jeu se déroule en haute résolution et la finesse des graphismes atteint une qualité encore inédite sur cette console. Le petit groupe de personnages que vous dirigerez durant toute la partie se promène dans des décors réalisés en images de synthèse du plus bel effet. Les décors ne sont pas fixes, et un scrolling frisant la perfection accompagne vos mouvements. Il n'est pas un lieu où vous ne serez ébloui. On connaissait la qualité des jeux de Square sur Super Famicom. Sur Playstation, Final Fantasy s'étoffe d'une dimension nouvelle.



Remarquez la luminosité et l'effet volontaire de flou qui entoure les objets lumineux.

Non, non, non, ce n'est pas une image de l'introduction du jeu! Vous dirigez vraiment le personnage dans de si somptueux décors!

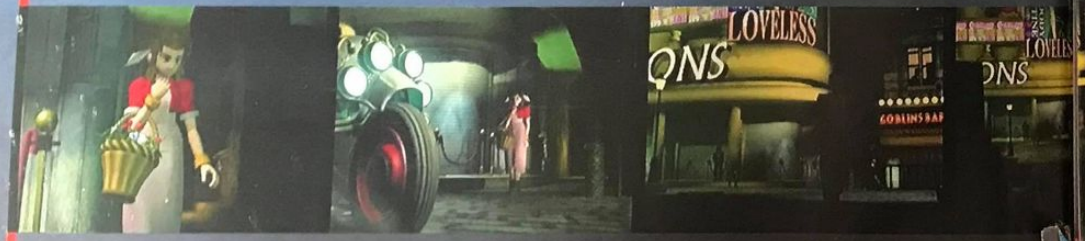
Plus vous vous enfoncez dans les bas-fonds de la ville, plus les couleurs contribuent à rendre l'atmosphère angoissante.



Il ne suffit pas d'être aventurier, il faut être aussi un peu acrobate!

De nouveau des flous artistiques incroyables...

Il serait dommage de tomber de cette étroite passerelle, non?



MAGIE, MAGIE

La magie occupe une place essentielle dans la saga Final Fantasy. Vous vous en doutez, ce chapitre ne déroge pas à la tradition. Playstation oblige, les sortilèges s'accompagnent d'effets de transparence et de séquences cinématiques incroyables.

Barret est en train de charger son arme au maximum. Je plains le pauvre adversaire qui en fera les frais.

Il ne reste plus qu'un seul personnage face à vous. Une bonne occasion pour le terminer en beauté.

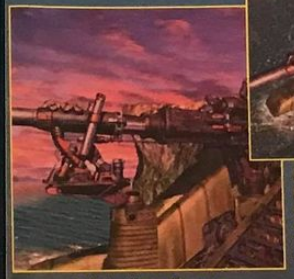
Dois-je vous faire un dessin pour que vous compreniez que ce coup d'épée de Cloud risque de déménager un max?

JUNON, C'EST CANON!

Parmi les nombreux sites que vous allez visiter, celui de Junon est très impressionnant. Les images qui suivent sont celles de l'introduction, qui présente le niveau sous toutes ses coutures. Vous découvrirez, si toutefois votre vue ne vous trahit pas, qu'il s'agit d'une île inconnue, dont le système de défense repose sur un gigantesque canon.

Les reflets du soleil sur l'eau sont d'un réalisme saisissant.

La caméra glisse à la surface de l'eau et se place face à l'escalier qui mène au canon.



Petit à petit, on découvre d'autres facettes du canon.

La caméra se place pratiquement à la verticale du canon. C'est bientôt à votre tour de jouer!

LE DIMANCHE, ON VA À L'ÉGLISE.

Les lieux que vous allez visiter sont aussi beaux que surprenants. Passage obligé du jeu, une vieille cathédrale en ruine. Ce lieu sacré a permis à l'équipe de Square de s'en donner à cœur joie pour les effets spéciaux et autres jeux de lumière. Jugez par vous-même.

Source divine ou lumière naturelle? Seul votre courage vous permettra d'en avoir le cœur net...

Que cachent ces feuilles fraîchement coupées? Une fosse, un cadavre? Est-ce la nouvelle litière du Panda?

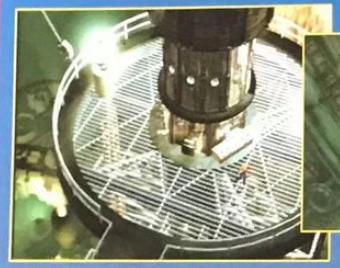
Quel objet a bien pu infliger un tel dégât au toit de la cathédrale? La réponse est surprenante...

Une vue plongeante sur le sol de la cathédrale. Joueurs sensibles au vertige, détournez les yeux!

UN TOUR DANS LA TOUR

Autre lieu, autre plaisir des yeux. La tour est un niveau qui, vous vous en doutez, s'étend tout en hauteur. Vous devrez y mener votre équipe de guerriers de son sommet à sa base et inversement...

A chaque nouvelle étape franchie, l'angle de la caméra change pour offrir des points de vue à la perspective vertigineuse. La tour n'en est que plus grande et votre personnage plus petit...



Dans la première partie de la descente, la caméra se place très en dessous de votre personnage.

Tout commence du sommet de la tour. Remarquez la qualité des graphismes et le souci du détail apporté par les programmeurs.

Par la suite, la caméra se déplace et votre équipe est désormais vue du dessus, ce qui renforce l'impression de hauteur.

Après bien des méandres, la base de la tour est proche. Quelles mauvaises surprises vous attendent?

Les ennemis ont toujours l'audace de vous attaquer en nombre. Peut-être est-ce pour pallier un manque de puissance?

Les ennemis font les frais des pouvoirs magiques de nos héros.

COMBAT, T'ABATS

La grande tradition des combats de la saga des Final Fantasy a été respectée. Les affrontements y sont toujours aussi nombreux et surtout spectaculaires. A la différence des épisodes précédents, ces phases sont désormais entièrement en 3D. Les caméras changent de vue continuellement en fonction des attaques des personnages ou des sorts de magie utilisés. Mais ces scènes de violence sont surtout l'occasion d'images stupéfiantes, grâce notamment à des effets de transparence et à des déformations de polygones époustouflantes.

Les combats débutent toujours par un face à face avec l'ennemi.

En forêt, les adversaires patibulaires (mais presque) sont nombreux.

Les adversaires se toisent méchamment avant de se livrer combat.

L'armement des personnages permet de porter des coups spectaculaires.

Une épée bien affûtée est une alliée hors pair dans les moments critiques.

RANCH TA CHAMBRE!

Votre équipe d'aventuriers voyage à différentes époques, et parviendra à un certain moment à un ranch. Une nouvelle occasion de découvrir des graphismes exceptionnels. Je me répète, mais c'est tellement vrai!

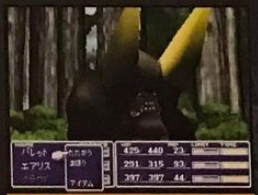
Le ranch est aussi beau de l'extérieur qu'à l'intérieur.

Remarquez la lumière qui filtre à travers les fenêtres et la profusion de détails, comme les couvertures que l'on trouve sur les lits.

Passage obligatoire de la visite: les écuries.

Au cours du jeu, Cloud va également découvrir des mondes souterrains. Et en voir de toutes les couleurs!

Un crabe dans une forêt? Remarquez, nous avons bien un Panda à Consoles+.



Les déplacements de caméra offrent parfois des gros plans impressionnants sur le visage des ennemis. Ce monstre corpulent me fait penser à quelqu'un, mais à qui?

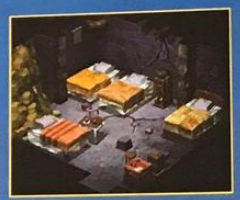
TSUNAMI!

Dans la démo de Final Fantasy VII que l'on peut trouver en bundle avec le jeu Tobal n°1, nous avons un aperçu de la qualité des sorts de magie, quand ils sont utilisés avec brio. Voici donc en quelques images les effets du sort du dragon. Il apparaît dans une boule de feu bleue et déverse sur les ennemis alentour une vague d'eau gigantesque: un tsunami!

LE FASTE DE LA MISÈRE

Un des niveaux de Final Fantasy VII vous entraînera dans les bas-fonds d'une ville délabrée. The Slum, ce qui signifie en anglais quartier pauvre, propose, contre toute attente, des graphismes et des effets de lumière féeriques.

Remarquez sur la droite de l'écran le jeu de fléchettes. Que de détails!



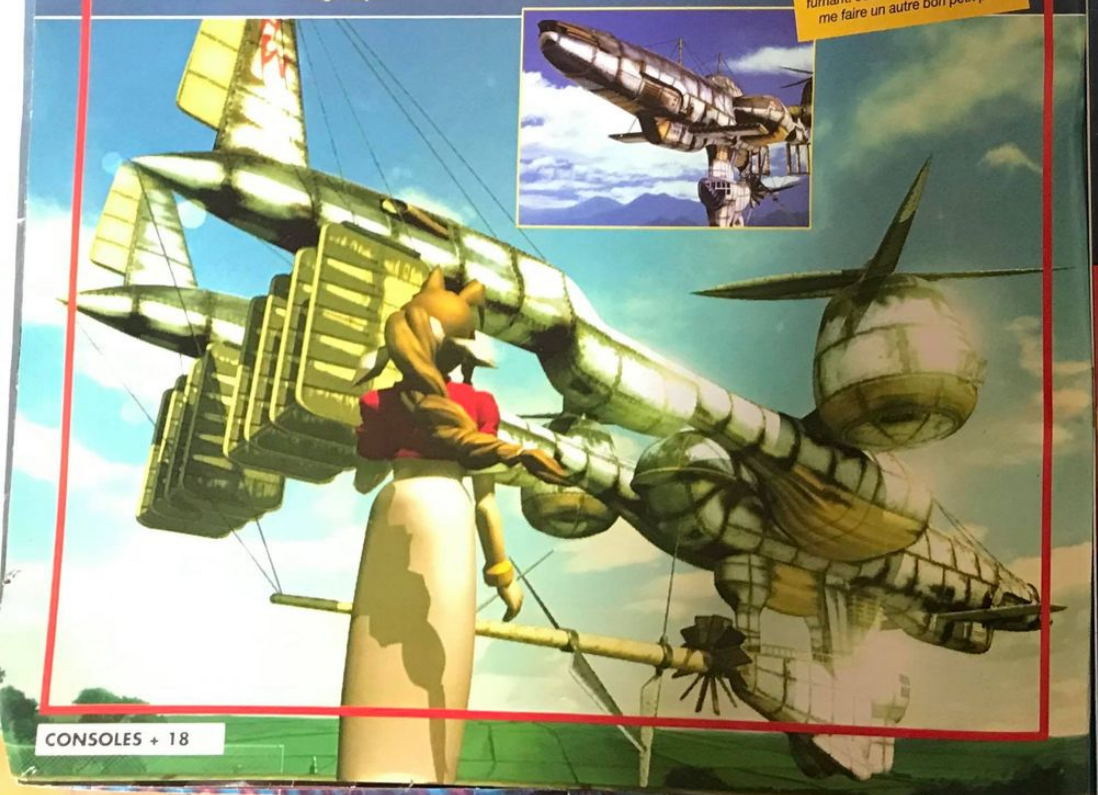
Quand je vous disais que ce niveau se déroulait dans un quartier miteux.

Ce rade minable sera une étape obligée du jeu.

Le parfait attirail du SDF: la tente modèle abbé Pierre 1956... C'est pas formidable, ça?

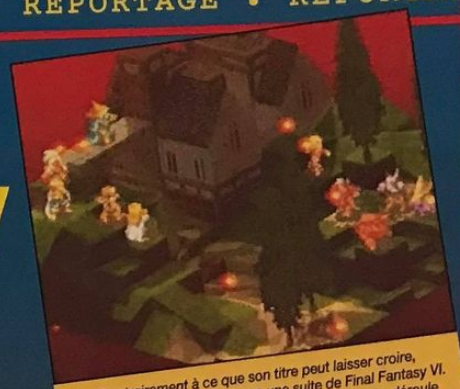
Les programmeurs ont poussé le vice au maximum: les ailes de ces grosses libellules sont transparentes et laissent apparaître les éléments du décor. Fabuleux!

Quand Square décide de faire des hot-dogs, le résultat est plutôt fumant. Je n'ose leur demander de me faire un autre bon petit plat!



Final Fantasy Tactics

FINAL FANTASY TACTICS



Contrairement à ce que son titre peut laisser croire, Final Fantasy Tactics n'est pas une suite de Final Fantasy VI. Il s'agit en fait d'une série parallèle. Tout le jeu se déroule en 3D isométrique.

Alors que tout le monde attend impatiemment la sortie de Final Fantasy VII, Square prépare déjà la sortie d'un autre Final Fantasy: Final Fantasy Tactics! L'énorme succès rencontré par Quest avec son Tactics Ogre n'a pas laissé indifférent Square, qui s'est engouffré dans la voie ouverte par son concurrent. C'est ainsi que l'éditeur a eu la bonne idée d'adapter son plus célèbre RPG à la mode Tactics Ogre.

Tout d'abord, sachez que ce FFT n'est pas un nouvel épisode mais une saga parallèle à celle de Final Fantasy, qui reprend la plupart des héros des différents volets. C'est l'occasion d'ouvrir le monde de Final Fantasy sur une nouvelle dimension: celle du wargame. Le scénario n'est pas encore bien défini mais il est probable qu'il reprendra des éléments des six épisodes de la saga.

Le jeu vous propose un terrain entièrement en 3D avec la possibilité d'effectuer des rotations, à l'instar du jeu de Konami Vandelhearts. Tout comme ce dernier, Final Fantasy Tactics est un RPG/wargame. L'interface a été simplifiée pour optimiser le plaisir de jeu, grâce à des commandes claires. Le jeu se déroule par tours, avec une gestion du terrain similaire à celle de Tactics Ogre. Bien sûr, la magie est présente et c'est encore une fois l'occasion d'effets spéciaux spectaculaires!

Square a également emprunté des idées à son concurrent de toujours, Enix, et son Dragon Quest. Ainsi, il est possible d'affecter une profession à chaque personnage, sachant qu'il y a une vingtaine de métiers et quelque quatre cents compétences. Inutile de dire qu'on arrive à élaborer des personnalités extrêmement riches au cours du jeu!

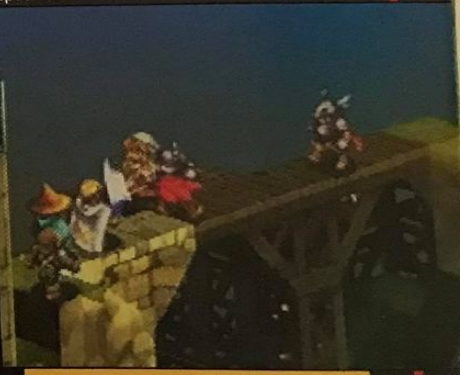
Alors qu'on attendait Front Mission 2, c'est donc un Final Fantasy qui nous tombe dessus (même pas mal)! Square semble miser beaucoup sur la Playstation, laquelle y trouve largement son compte!

Cette fois, la page de la Super Famicom semble bel et bien tournée. C'est aujourd'hui sur 32 bits que l'aventure se poursuit... Vous pouvez d'ores et déjà vous préparer à vivre une fin d'année ludique exceptionnelle!

SQUARE/PLAYSTATION

Les sorts de magie remplissent l'écran d'une couleur rouge, renforçant l'impression de puissance qui s'en dégage.

Ce mode de vue rappelle irrésistiblement le jeu Tactics Ogre, dont Final Fantasy Tactics s'inspire largement.



L'étroitesse du pont ne vous laisse aucune alternative: il faudra vous débarrasser des personnages qui se trouvent dessus si vous voulez le franchir.

Saga Frontier

Fidèle à sa politique de développement, Square continue de convertir les sagas maison une à une sur Playstation. Après Final Fantasy, c'est au tour de Romancing Saga de débouler sur la 32 bits de Sony, sous le nom de Saga Frontier.

BOSS COSTAUD

Que serait un jeu d'aventure sans boss? C'est un peu le Panda sans sa barbichette ou Spy sans sa Kro. Impensable donc. Dans Saga Frontier, vous allez en rencontrer de beaux et musclés.

Au cours de votre périple, votre équipe va s'étoffer. Cela sera fort utile pour combattre des boss d'une taille imposante.

La magie sera nécessaire pour vaincre vos ennemis. Concentrez-vous quelques instants...

... et lâchez la purée – passez-moi l'expression (merci). Le boss va faire les frais de vos pouvoirs surnaturels.

Votre magie vient de partir en fumée, mais le boss en a eu pour son compte.

Romancing Saga est l'autre grande série de Square. Souvent critiquée pour son esthétisque douteuse, Romancing Saga a connu trois volets sur Super Famicom – le dernier ne s'est d'ailleurs pas très bien vendu. La génération des consoles 32 bits arrive à point pour redonner du tonus à un titre à la recherche d'un public. Saga Frontier fait un saut qualitatif pour devenir un projet majeur, presque aussi important que Final Fantasy VII, son grand frère.

Tout d'abord, les graphismes ont acquis une grande beauté: le système s'est modernisé et les effets spéciaux sont à la hauteur de la réputation de l'éditeur: splendides! Le jeu lui-même repose entièrement sur un système conférant aux personnages du monde de Saga Frontier une grande indépendance. Ainsi, chacun évolue en fonction de ses propres motivations: le jeu se caractérise donc par une "vraie" vie artificielle. Le joueur évolue alors dans un environnement sans cesse changeant et dispose d'une grande marge de manœuvre.

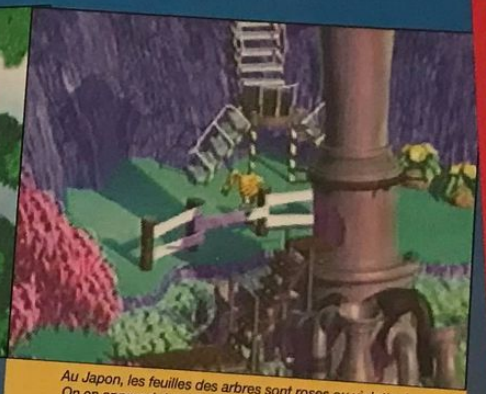
Des personnages fouillés

Le scénario contraste avec les volets précédents et se rapproche davantage d'un Final Fantasy, lequel mêle Moyen-Age et monde moderne. Il est possible d'augmenter le nombre de membres de son équipe en enrôlant progressivement de nouveaux personnages.

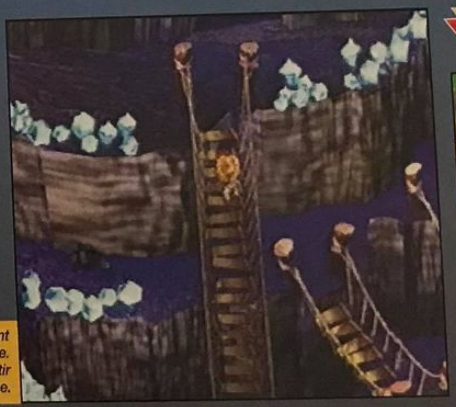
Ces derniers peuvent aussi bien être des humains que des fées, des robots, des monstres... Outre les différences de races, chacun se caractérise selon ses compétences. Vous pourrez changer à loisir la composition de votre équipe pour opposer une force de combat adaptée à chaque groupe d'ennemis rencontré.

Reposant sur un scénario élaboré par les spécialistes de Square, Saga Frontier semble enfin posséder tous les atouts pour percer et devenir à son tour une grande référence en matière de RPG. Avec Final Fantasy VII et Final Fantasy Tactics en préparation, la Playstation s'impose de plus en plus comme la reine du Role Playing Game dans la cour des machines de la nouvelle génération.

Votre personnage va se déplacer dans des lieux parfois surprenants, comme ce gigantesque arbre.



Au Japon, les feuilles des arbres sont roses ou violettes! On en apprend de belles dans les jeux d'aventure, non?



Les mines de diamants cachent certainement un trésor inestimable. Mais avant d'y arriver, il faudra vous sortir vivant d'un long et périlleux labyrinthe.

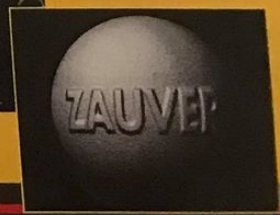
On reprochait aux premiers épisodes leur relative mocheté. Voici de quoi convaincre les plus difficiles!

ZAUVER

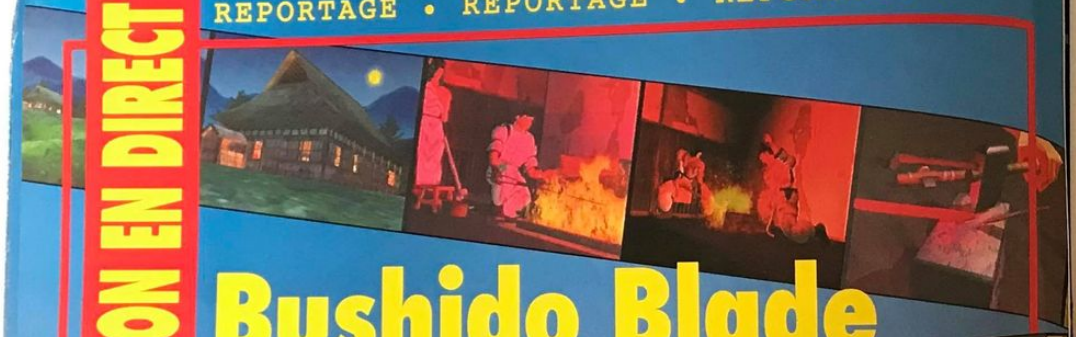
Outre la flopée de jeux d'aventure en préparation, Square concocte dans le plus grand secret un jeu d'un genre nouveau (nouveau pour l'éditeur): Zauver. Il devrait s'agir d'un shoot'em up proposant une action aléatoire, c'est-à-dire que les ennemis n'arriveront pas toujours au même moment à chaque nouvelle partie. La durée de vie n'en sera que plus longue! Pour l'instant, on peut seulement supposer que le jeu sera proche de Silpheed (Mega CD) ou de Star Fox (Super Nintendo), mais rien n'est encore sûr! Ce qui est certain, en revanche, c'est que le jeu sera en haute résolution et qu'il offrira une gestion des lumières et des mouvements de caméra en temps réel. Quant à la date de sortie, on ne peut qu'attendre et espérer: rien n'est annoncé pour l'instant!

Et dire que tout cela bouge en temps réel! "La Guerre des Etoiles" à domicile.

Votre vaisseau, tout comme celui des ennemis, hélas! est fortement armé. Il faut blaster ou être blasté, c'est la dure loi de l'espace.



LE JAPON EN DIRECT



Bushido Blade

SQUARE/PLAYSTATION

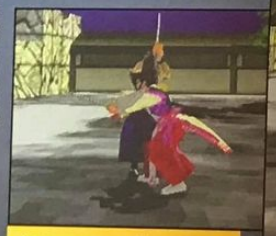
Après Tobal n° 1, Square continue à exploiter le genre en sortant un nouveau jeu de combat 3D inattendu: Bushido Blade. Basé sur l'art des samouraïs, il s'annonce d'ores et déjà comme le plus sérieux concurrent de Soul Edge sur Playstation.

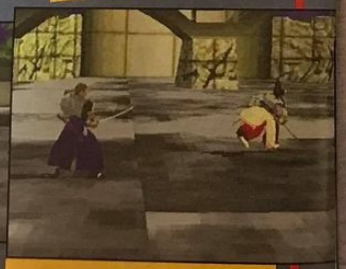
Entre le XVe et le XVIe siècle, le Japon a connu l'âge d'or en matière d'armes blanches. En effet, c'est à cette période que les plus grands forgerons-armuriers ont élaboré les plus beaux katanas (épées du samouraï) jamais réalisés. Autour de cet art ancestral du pays du Soleil-Levant, Bushido Blade propose de revivre l'art du combat traditionnel, transposé à l'époque actuelle.

Le titre frappe d'emblée par l'absence d'options habituelles dans ce type de jeu. En effet, on ne trouve aucune jauge de vie, ni même de compteur pour le temps! Square a délibérément fait l'impasse sur ces options, se concentrant uniquement sur les techniques de combat. Le réalisme du combat et son intérêt s'en trouvent renforcés. Seules comptent vos qualités d'artiste-tueur. De plus, BB ne propose pas de ring mais une vaste surface dans laquelle il vous sera possible d'évoluer au gré du combat. Les espaces sont variés (châteaux, forêts, plaines...) et sont agrémentés d'éléments qui sont autant d'obstacles ou de protections (arbres, murs, ponts...). A noter que l'aire de combat gère aussi le relief: Square prouve ainsi qu'il est encore possible d'innover en matière de jeu de combat 3D! Une performance en soi. La gestion de la lumière est bonne et les mouvements ont été réalisés avec l'aide de maîtres en la matière, conférant au jeu un réalisme très poussé!

Bref, Bushido Blade s'annonce très prometteur et devrait offrir aux joueurs un challenge d'un type totalement nouveau. Décidément, Square a vraiment la forme à l'approche de la fin de l'année.

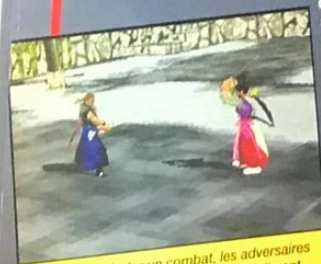
Après une longue série de jeux d'aventure, Square se lance dans des genres nouveaux. On vous a présenté Zauver, voici venir Bushido Blade, un jeu de baston tout en 3D.



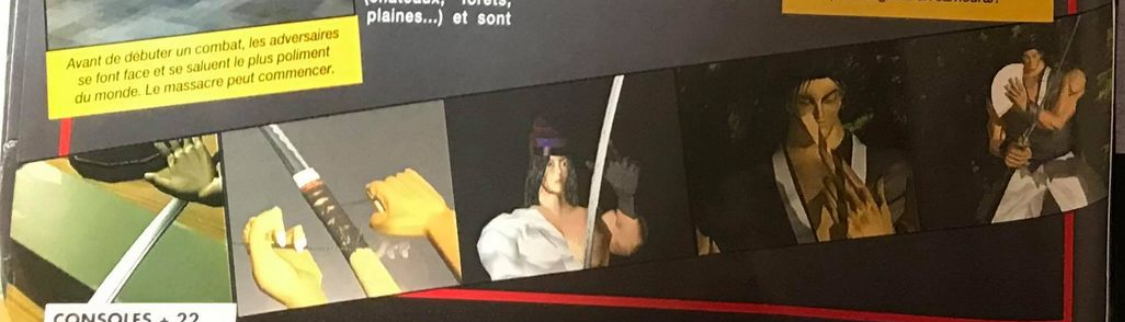


Les personnages utilisent tous une arme blanche. La tradition est respectée et laisse présager des coups spéciaux d'une grande intensité!

La fuite est parfois un moyen efficace de gagner un peu de temps et de retarder l'heure de la défaite. Mais n'est-ce pas indigne d'un samouraï?



Avant de débuter un combat, les adversaires se font face et se saluent le plus poliment du monde. Le massacre peut commencer.



Sega Private Show 2

A l'occasion de la sortie de deux de ses titres majeurs, Sega a organisé un Private Show – réservé aux professionnels et à la presse –, pour présenter Virtua Fighter 3 et Sega Touring Car. Cette année, le Jamma Show de septembre s'annonce sous le signe du hérisson bleu, à moins que la concurrence ne se réveille pour lui barrer la route. A côté de ces deux super-productions, détaillées plus loin, Sega dévoilait des jeux moins attendus, mais non dénués d'intérêt. Compte rendu.

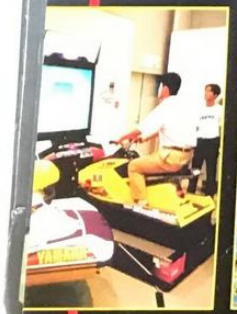
L'ensemble de la profession avait été réuni par Sega la présentation de ses nouveaux titres phares d'arcade.

Dynamite Baseball

Belle innovation pour Dynamite Baseball: un plateau de commandes orignal, intégrant un levier pour simuler la batte.

Sega se spécialise depuis deux ans dans les jeux de base-ball. Ce Dynamite Baseball a été conçu avec l'accord de la fédération japonaise de ce sport. Des jeux de base-ball, on en a vu un paquet, mais celui-ci a le mérite d'innover. Non pas au niveau du jeu, les règles du base-ball restant ce qu'elles sont, mais au niveau des commandes. En effet, un levier permet de simuler la batte! Les commandes sont ainsi plus instinctives, et le jeu plus technique! Cependant, ne vous attendez pas à voir la borne débarquer en France tant ce sport y est mineur. Dommage...

Wave Runner



Sensations et sport assurés.

La guerre est ouverte. Après Konami et Namco, Sega est le troisième éditeur à dévoiler un projet de simulation de jet-ski. Collaborant avec Yamaha, Sega a cependant élargi le concept, en mettant au point une borne où le joueur se retrouve vraiment sur une moto de mer. En effet, la moto est placée sur des vérins hydrauliques simulant les mouvements de la houle. Les sensations sont réalistes, et géniales! Au niveau du jeu, vous avez le choix entre deux circuits assez techniques. On peut relier deux bornes ensemble. Attention, l'effort physique est géré, et vous risquez fort de redescendre de là avec des bras en compote... Se muscler en jouant? En voilà une riche idée, non?

SEGA Touring Car Championship

SEGA/ARCADE

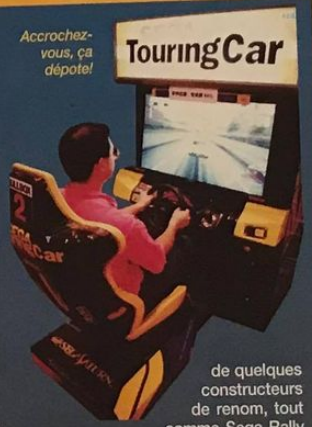
Avant le championnat, entrez votre nom.

Sega Rally Championship 95, Manx TT, ça vous dit quelque chose? Ce sont les super-productions d'un surdoué de la simulation de sport automobile: Tetsuya Mizuguchi. Avec son équipe, il a su à chaque fois repousser les limites du réalisme pour faire de ses jeux des références. Cette fois, il nous a mitonné un titre conçu exprès pour le marché européen.

Sega Touring Car est basé sur une carte Model 2C. Pour rappel, Sega Rally recourait à une carte Model 2B, qui affichait 750 000 polygones par seconde. La Model 2C en est très proche, et affiche quelque 800 000 polygones par seconde. C'est au niveau graphique que l'évolution est flagrante, avec une gestion des dégradés, du lissage et de la lumière qui donne à la beauté de Sega Rally le charme d'une relique. Il suffit de voir la Mercedes de course en livrée gris métallisé pour saisir l'ampleur du pogrès accompli. La carte Model 2 a décidément un potentiel énorme! Et que dire des décors, splendides! Le principe du jeu est assez similaire à celui d'un Daytona USA, avec un concept bien rodé: trois circuits (un caché?), quatre voitures au choix et des check-points pour le temps.

Mais il y a des détails qui tuent. Ainsi, le meuble avec ses sièges baquets, possède une petite lumière rouge qui indique le moment du changement de vitesse, comme dans la réalité! Vos concurrents sont aussi coriaces qu'intelligents. De plus, le jeu gère les accidents, les erreurs de pilotage des autres voitures, l'adhérence, etc. Côté son, les bruitages sont réalistes, et le moteur rugit à chaque changement de régime, sur une musique très techno! Enfin, Sega Touring Car a reçu l'aval de quelques constructeurs de renom, tout comme Sega Rally en son temps. Ainsi, les développeurs ont pu faire paraître sur les véhicules les authentiques logos de Mercedes, Opel, Lancia, Toyota et même Michelin. Voilà qui donne un certain cachet au jeu et fait de la pub aux marques... Une fois de plus, le père de Sega Rally Championship 95 a su faire l'unanimité!

Accrochez-vous, ça dépote!



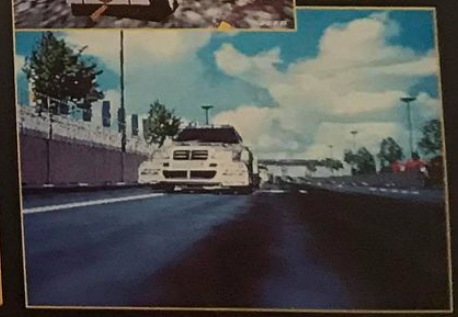
Tetsuya Mizuguchi en pleine démonstration.

Quatre voitures dans leur livrée originale, sponsors respectifs compris!

Jamais lumière et couleurs n'avaient été aussi bien rendues! Merci la carte Model 2C!

Huit bornes pourront être reliées pour un championnat de folie!

Le jeu, développé à 60%, est déjà promis à un bel avenir!



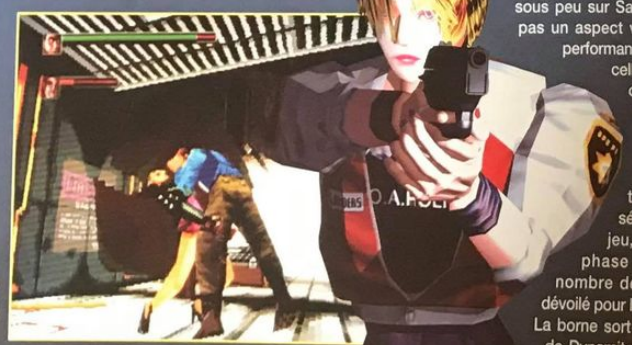
DIE HARD Arcade

Nous vous avions déjà présenté ce jeu en exclusivité lors du numéro d'été, sous le titre de Dead Line. Depuis, le jeu a changé trois fois de nom pour devenir Die Hard Arcade. Bruce Willis s'apprête donc à faire une entrée remarquée dans le monde de l'arcade. Mais, en fait, derrière ce titre emprunté à une grosse licence hollywoodienne, se cache une vieille connaissance: Street of Rage. En effet, le principe de ce méga-hit de la Megadrive revient, passé à la moulinette 3D! Dans des niveaux reprenant nombre de passages célèbres de la trilogie des Die Hard, vous devrez tout simplement nettoyer votre route des divers éléments qui vous feront obstacle. 3D oblige, vous aurez une liberté de déplacement assez importante et une panoplie de coups comme dans un Virtua Fighter classique. Eh oui! Tout comme le célèbre jeu de combat 3D, Die Hard Arcade possède les trois boutons classiques (Garde, Punch, Kick), à la seule différence que le bouton Garde fait office de bouton Jump.

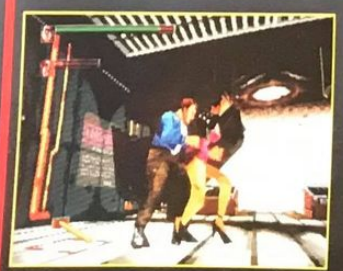
Die Hard Arcade, basé sur un concept de beat'em all archi classique, est entièrement en 3D.

Le procédé de Motion Capture a été employé pour conférer aux personnages des mouvements réalistes. Le jeu a été développé sur la carte ST-V. Vous pouvez déjà vous préparer à le retrouver sous peu sur Saturn! Certes, cette carte n'offre pas un aspect visuel des plus percutants (ses performances sont moindres comparées à celles de la carte Model 2), mais le concept du jeu est intéressant et gageons que les imperfections seront corrigées lors de sa conversion sur 32 bits. Chaque niveau offre un schéma identique: une phase de jeu, une séquence, une deuxième phase de jeu, une séquence, une troisième phase de jeu et, enfin, le boss. Le nombre de niveaux n'a pas été encore dévoilé pour laisser la surprise aux joueurs.

La borne sort bientôt au Japon sous le nom de Dynamite Deka, et elle est dores et déjà annoncée en Europe et aux États-Unis, où elle sera rebaptisée Die Hard Arcade, titre autrement plus vendeur sous nos cieux occidentaux. Ce sera aussi l'occasion pour les plus nostalgiques d'entre nous de se remémorer les bons moments passés sur Street of Rage!



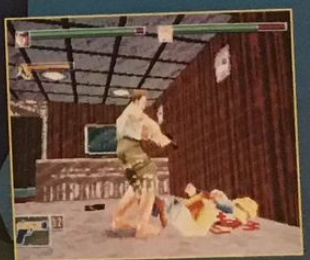
Lors de certains combats, le jeu rappelle furieusement Virtua Fighter.



Vous avez accès à une belle panoplie de coups comme dans tout jeu de combat 3D.

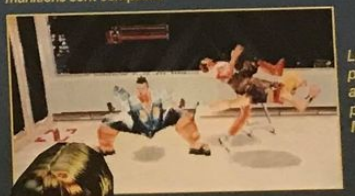
Attention, le seigneur des lieux vous attend au tournant!

A la manière de Wolf dans Virtua Fighter, vous allez lui apprendre la vie.



Récoltez les items sur l'ennemi. Attention, vos munitions sont comptées.

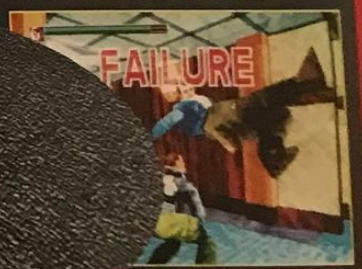
On peut bien sûr jouer à deux en même temps, comme dans feu Street of Rage.



Les boss possèdent des attaques des plus originales. Méfiez-vous en!

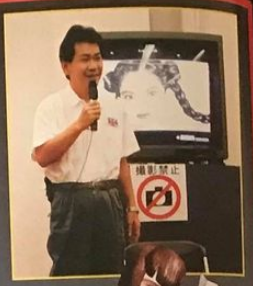
Quelle que soit votre mission, son succès ne tient ne tient souvent qu'à un seul coup!

Le jeu gère des zooms pour offrir la meilleure vue possible.

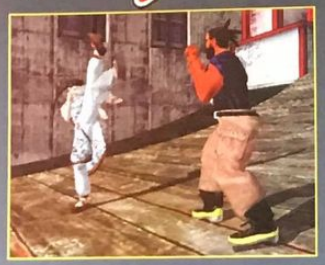


LE JAPON EN DIRECT

Virtua Fighter 3



C'est Yu Suzuki en personne, le père de Virtua Figher, qui présentait VF 3.



Les niveaux prennent en compte le relief.

Aoi, la jeune fille au kimono, est une reine de l'aïkido.

Enfin, l'AM2 a dévoilé son Virtua Fighter 3 en version jouable! Le jeu le plus attendu cette année, le projet qui mobilise toutes les forces chez Sega est là, dans une version développée à près de 70%... On peut dores et déjà se faire une idée du bond technologique effectué. La totalité des personnages et la moitié des niveaux ont été présentés par le constructeur.

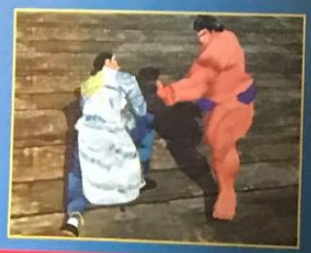
Graphiquement, rien à dire si ce n'est "super, jamais vu, époustouflant..." VF3 n'a rien à voir avec les jeux actuels, et Sega a réalisé, au grand dam de ses concurrents, une prouesse technique phénoménale. Un nombre impressionnant d'effets spéciaux a été inclus pour rendre le jeu criant de vérité, comme les traces de pas sur le sable, les nuages de poussière soulevée par les mouvements... La gestion de la lumière est extraordinaire, et on a du mal à discerner les polygones. VF 3 confine décidément à la perfection.

Deux personnages font ici leur première apparition: une jeune Japonaise experte en aïkido du nom de Aoi, et un sumotori imposant nommé Takaarashi. Chaque personnage dispose de deux tenues totalement différentes, avec un accent mis sur l'humour. Le vieux Shun se déguise en Lion, Aoi se change en lycéenne et Pai se croit en pleine réunion mondaine. Les Ring Out n'interviennent pas sur tous les niveaux, et on pourra s'aider du décor comme des murs pour effectuer des coups spéciaux inédits, sans parler du relief, dont le jeu tient compte. La puissance des personnages a été modifiée afin de respecter leur morphologie. Si vous êtes épuisé ou proche du K.O., cela influera sur votre force physique et votre habileté à réaliser des coups spéciaux. De même, les parties du corps, selon leur résistance, ne subiront pas les mêmes dégâts. Ainsi, le sumotori sera moins sensible aux coups qu'une Pai...

Au niveau sonore, tous les thème ont été revus. Enfin, le game-play a été retravaillé, et la plupart des coups sont encore plus faciles et instinctifs à réaliser. Mais la plus grande révolution est très certainement la présence du fameux quatrième bouton, qui vient bouleverser la tradition de Virtua Fighter. Appelé Escape, ce dernier permet de tourner autour de son adversaire et d'éviter son attaque. Cependant, combiné aux autres boutons, il sert aussi à ajouter des effets aux attaques grâce à des changements de direction subits. Ainsi, le jeu devient de plus en plus technique et les combats offriront une dimension nouvelle. De quoi ravir la horde des fanas de ce jeu qui piaffent d'impatience depuis deux ans déjà.

Takaarashi: le sumotori sous le signe de l'aigle.

Les Ring Out disparaissent dans certains stages.



Il est possible d'esquiver une attaque de l'adversaire avec le bouton Escape.

Jamais jeu en 3D n'avait offert des graphismes aussi beaux..

PlayStation

Sûr de toi.
Tu es le meilleur.

Dans l'enfer de la course,
tu maîtrises ton bolide.
Tu es le meilleur.

Ton adversaire connaît ta valeur.
Tu es le meilleur.

Dépassement à l'intérieur.
Dépassement à l'extérieur.
Tu es le meilleur.

Encore 3 tours. Accélère.
C'est la victoire.
TU ES LE CHAMPION.

"...UN CHEF D'OEUVRE ABSOLU"
95%
Joypad

"LE PODIUM DE L'ANNEE"
★★★★★★
CD Consoles

"UN CHEF D'OEUVRE EST NE"
5/5
PlayStation Magazine

"CETTE SIMULATION EST DEMENTIELLE"
93%
Consoles+

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

FORMULA 1

Le jeu officiel FIA sur PlayStation

PSYGNOSIS

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Licensed by FOCA to Fuji Television. Copyright Psygnosis Limited 1996.

Wonder Project J2

ENIX/N64

Vous souvenez-vous de ce fameux Role Playing Game original édité par Enix voilà plus d'un an? Alors que tout le monde attendait la suite sur Super Famicom, c'est sur la N64 que Wonder Project J2 fait son grand retour!

La sortie de Wonder Project J2 est un événement d'importance, car elle marque l'entrée de Enix dans le monde des machines nouvelle génération. Bien sûr, nouvelles technologies signifient également nouvelles possibilités.
L'histoire prend place sur une île portant le doux nom de Koruro, située dans le sud de la mer de... Koruro. On y trouve un royaume paisible et un savant génial, Gepetto, qui travaille dans un institut technologique du nom de Gijin. Cet homme vient de mettre au point sa toute nouvelle création: la Gijin 5984, ou Josette pour les intimes, une sorte d'androïde.

Plusieurs moyens de transport sont mis à votre disposition au cours du jeu. Tous sont représentés en 3D.

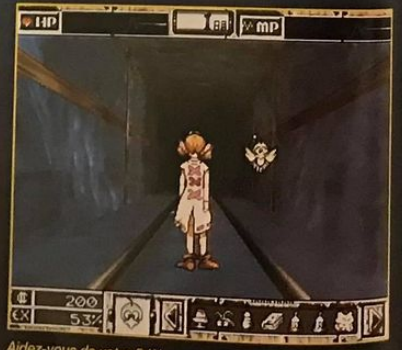
Vous vous déplacerez dans des donjons en 3D lors de la phase de quête.

Un caractère de robot

Pour pouvoir communiquer avec elle, une interface a aussi été créée par le biais d'un oiseau, Bird, qui lui transmet tous vos messages. La paisible vie du royaume va cependant être bouleversée par l'arrivée de forces plutôt agressives. C'est à vous que revient la tâche de sauver les habitants de l'île en prenant les commandes de la petite Josette. Tout un programme! Le jeu mêle des passages en 2D pour le côté RPG, avec des rencontres et des items à se procurer, et des phases en 3D pour tout ce qui concerne la quête elle-même. L'aide de l'oiseau vous sera précieuse pour vous familiariser avec les commandes du jeu. Et attention, Josette a son caractère: il vous faudra la ménager pour ne pas vous la mettre à dos! En effet, vos ordres auront des répercussions sur l'humeur du robot. Par moment, elle se fâchera et vous balancera même un objet à la figure avec un effet de zoom en 3D impressionnant.

JOSETTE, OU L'APPRENTISSAGE DE LA VIE

Voici un exemple du type de problème auquel vous pourrez être confronté avec votre androïde: Josette rencontre un personnage qui lui dit bonjour. Josette ne répondant pas, il la trouve drôlement impolie. L'incident terminé, Josette vous demande de lui expliquer ce qui ne s'est pas bien passé. A vous de faire son éducation et de lui inculquer pour la suite du jeu la signification du mot "bonjour". Elle pourra ainsi gérer une situation de ce genre si elle se présente, et vous aider.



Aidez-vous de votre fidèle compagnon pour vous sortir de certaines situations.

Bird, caché derrière la manette, est l'interface qui permet de communiquer avec Josette.

Certes, le jeu n'est pas fini, mais le peu que l'on en a vu nous permet tout de même d'annoncer un produit à la hauteur des espérances. De plus, par sa nature 2D/3D, la durée de vie du jeu semble assez importante. Wonder Project J2 n'est que la partie visible de l'iceberg de la production Enix, car l'éditeur prépare dans ses locaux sa réponse à Square.

Le prochain Dragon Quest sur SFC ou PC?

Il est quasiment certain que le prochain Dragon Quest ne sera pas développé sur la Nintendo 64 comme prévu. En effet, le parc de N64 est actuellement bien trop faible pour un éditeur habitué à vendre près de trois millions de cartouches dès la première semaine de sortie des épisodes de sa saga fétiche. Or, les ventes de la N64 se seraient sérieusement ralenties depuis début juillet, et le nombre de machines vendues stagnerait aux environs de 600 000, alors que Nintendo en aurait mis un million en vente sur le marché depuis le lancement le 23 juin dernier. C'est pourquoi Wonder Project J2 a valeur de test pour Enix sur le marché de la 64 bits de Nintendo. Le prochain Dragon Quest risque fort de sortir encore sur la Super Famicom ou un autre support. On a parlé de la Saturn, mais la rumeur la plus sérieuse laisse à penser que ce sera sur PC! Enix ne laisse pas pour autant tomber la N64, et serait en train de peaufiner un jeu de combat en 3D pour début 97! Enix serait-il sur les traces de Square? En attendant, si vous avez aimé Wonder Project J sur Super Famicom, vous ne serez pas déçu par ce deuxième opus qui s'annonce comme l'un des produits majeurs de la N64 cette année.

Bird vous fera un descriptif des objets en 3D rencontrés.

Le jeu s'annonce vaste et l'histoire assez soutenue pour vous tenir en haleine un bon moment.

Durant les phases de Role Playing Game, le jeu se déroule en 2D.

Au cours du jeu, Josette fera l'apprentissage des sentiments.

En haut de l'écran, vous trouvez les jauges de vie et de magie mais aussi le nombre de jours que va durer l'aventure.

ZOOM SUR DES SAUTES D'HUMEUR

Poussez Josette à bout, et vous assisterez à des scènes de colère de la part de votre adorable petit robot. Ici, elle vous envoie un livre en pleine figure. Le tout est en 3D avec un effet très réussi. Cependant, je vous conseille quand même de vous éloigner de l'écran. On ne sait jamais...

The King of Fighters'96

SNK/ARCADE-NEO GEO

Le jeu mythique de SNK reprend du service dans ce troisième volet. The King of Fighters est de retour, et pour l'occasion se voit décoré du sigle 96! Vous vous demandez si la version 96 sera à la hauteur de vos espérances? Suivez le guide...

Leona est une forte femme. Elle remplace Haiderun dans cette dernière mouture.

L'introduction est toujours basée sur une succession de plans fixes.

La version 96 propose des coups spéciaux encore plus spectaculaires.

Katsumi débarque de Art of Fighting Gaiden, sorti il n'y a pas si longtemps.

Le tournoi le plus célèbre des jeux vidéo a de nouveau lieu. La renommée de l'événement a attiré la crème des combattants du monde entier. Si certains se sont lassés des combats, d'autres, qui s'y préparaient depuis des années, débarquent, poussés par des motivations diverses. C'est ainsi que le volet 96 sonne le grand retour de Krauser, le combattant germanique, bien décidé à régler ses différends avec les frères Bogard.

Eh oui! KoF'96 apporte son lot de modifications dans le cheptel des personnages. Ainsi, exeunt les basketteurs fous, Haiderun (le chef du commando), Takuma, Billy Cain et Keiji. Au rang des entrées, on peut noter la venue de Leona (qui remplace Haiderun), Vice et Mature (deux jeunes femmes tout à fait redoutables), Geese Howard, Mr Big, Wolfgang Krauser et Katsumi (Art of Fighting Gaiden). Certaines équipes ont été modifiées, des personnages passant d'une formation à l'autre, et de nouvelles équipes ont vu le jour comme la redoutable Boss Team, regroupant Mr Big, Geese Howard et Krauser!

A nouveau tournoi, nouvelles règles: vive la "triche"?

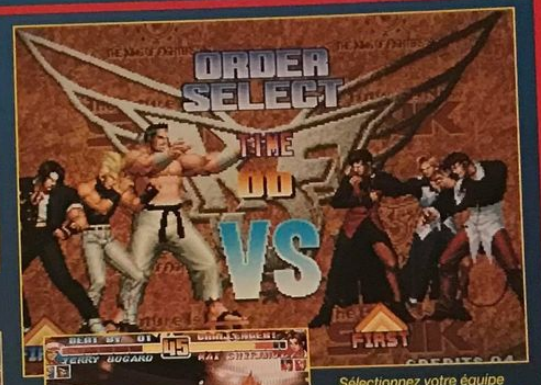
Côté jeu, KoF'96 présente quelques innovations intéressantes. Ainsi, le système de garde a été poussé pour qu'il soit encore plus instinctif. On peut désormais se placer en garde à tout moment, aussi bien pendant une attaque au sol que dans les airs! Toutes les phases de l'animation ont été conçues pour que les mouvements paraissent aussi naturels que possible. Une commande permet même de passer au travers d'une attaque ennemie pour se positionner de l'autre côté de son adversaire. Cela renforce encore plus le game-play des combats, déjà grandiose! On peut aussi réaliser trois niveaux de saut par des combinaisons du levier de commande: faible, moyen et haut. Enfin si vous appuyez simultanément sur les boutons A, B et C quand la situation devient critique, l'un de vos coéquipiers interviendra aléatoirement pendant le combat pour vous tirer d'affaire; une fois son coup porté sur votre ennemi, il se replacera tranquillement au fond de l'écran... comme si de rien n'était! Ni vu ni connu! La version 96 incorporerait-elle une dimension... "triche"?

De l'art du faire du neuf avec des vieux

Cela dit, même si les graphismes, tout beaux tout nouveaux, sont plus fins et colorés, et les thèmes musicaux tous inédits, SNK n'a pas changé un seul ingrédient de sa recette, qui a déjà fait ses preuves. On retrouve les options habituelles, comme la possibilité de constituer sa propre équipe, avec les combattants présents.

Adeptes des jeux de combat, votre King of Fighters préféré s'apprête à débouler sur votre Neo Geo chérie dès la fin du mois d'août sous la forme d'une belle cartouche dodue de 362 Mb. Accueillez-le dignement, car SNK n'a pas dit son dernier mot! Et entraînez-vous sans relâche: interrogation écrite fin août!

Mr Big, l'un des Pas-beaux de Art of Fighting 2, n'a pas fini de faire parler de lui...



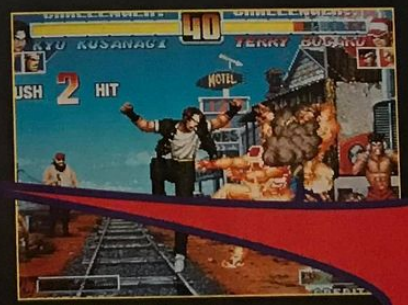
Sélectionnez votre équipe puis votre niveau. Le combat peut enfin commencer!

KoF 96, c'est plus de 360 Mb de graphismes et de sons nouveaux.

Augmentez votre jauge de pouvoir à son maximum pour bénéficier de coups explosifs!

Krauser est très certainement la bonne surprise de ce King of Fighters, cru 96 !

La puissance des personnages les plus vulnérables de la version 95 a été accrue.



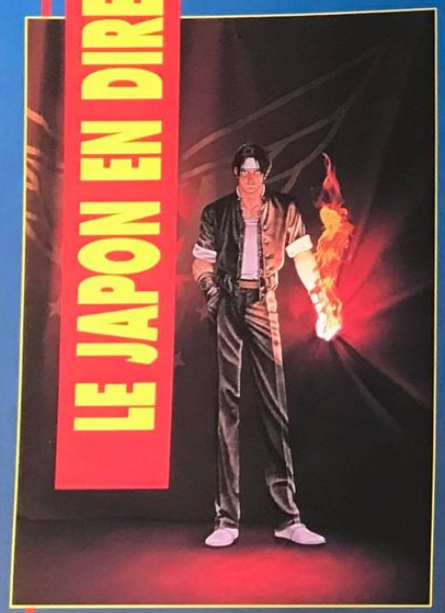
Le système de Rush, inauguré avec Real Bout, a été repris.

TIP! KING OF FIGHTERS'95 (PLAYSTATION)

Dans notre hors série de cet été, nous avancions – un peu trop rapidement... – que le tip pour jouer avec les boss sur Playstation n'était pas disponible. (Arrête les champignons, Switchy!) Or, un de nos chers lecteurs, Bruno Orlando, nous signale qu'il serait possible de jouer avec les boss en réalisant la même manipulation que sur Neo Geo mais en intervertissant les boutons. Au final, ça donne ceci:

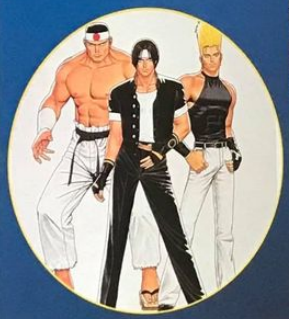
tout en ayant accepté le Team Edit avec "Yes", restez appuyer sur Start à l'écran de sélection des personnages. Faites: Haut + Rond, puis Droite + Carré, puis Gauche + X, et, enfin, Bas + Triangle. A ce moment, les boss devraient être sélectionnables. Notez l'utilisation du conditionnel: nous ne pouvons encore confirmer l'info. Pour toute réclamation, adressez-vous au jeune homme susnommé...

LE JAPON EN DIRECT



LES PRÉTENDANTS AU TITRE

Neuf équipes, soit vingt-sept personnages au choix, sans parler des boss cachés: le choix sera cornélien!



Benimaru, Kyo et Goro.

Andy, Terry et Joe.

Robert, Yuri et Ryo.

Krauser, Geese et Mr Big (le boss de l'équipe).

Athena contre Athena! Ça va chauffer dans la cour de récré!

Mature, Iori et Vice.

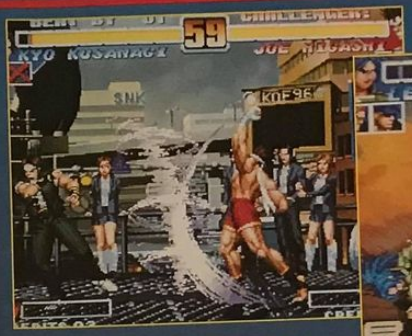
Mai, Kasumi et King.

Mr Big est devenu bien plus redoutable que lors de sa prestation dans Art of Fighting 2.

Chang, Kim et Choi.

Chin, Athena et Sie.

Ralph, Leona et Clark.



N'oubliez pas d'utiliser les différents plans du jeu pour éviter les coups.

L'ordinateur tient compte du temps passé au combat, et le soleil se couchera souvent sur le ring.

Le niveau qui se déroule en Chine est l'un des plus beaux du jeu!

Mai est de retour, plus sexy que jamais! Waouh!

Enchaînez vos coups pour accumuler les Hit Rushes.

De nouveaux coups et prises ont été élaborés en privilégiant une maniabilité simplifiée.

Vice est l'un des nouveaux personnages à débarquer dans le monde de SNK.

L'hémoglobine coule toujours à flots dans la version japonaise. Et en Europe?

J'en connais qui piaffent déjà d'impatience... Sachez que KoF'96 est dans toutes les salles d'arcade japonaises.

Ochaberi Parodius

KONAMI/PLAYSTATION

La toute dernière séquelle de Parodius s'apprête à sortir sur la Playstation. Déjà édité sur Super Famicom, le jeu a cependant subi une refonte pour son passage sur 32 bits.

Parodius, c'est avant tout une bonne dose de délire!

Parodius est certainement l'un des shoots les plus célèbres du monde vidéoludique. Les possesseurs de PC Engine doivent d'ailleurs se souvenir de ce titre, tant Konami a, avec Parodius, largement contribué au succès de cette machine. Cette fois, c'est au tour de la Playstation d'en connaître les honneurs.

Ce nouveau Parodius n'est pas vraiment une révolution. Certes, le genre en lui-même ne permet pas d'innover beaucoup (quoique...), et le fait d'avoir repris des éléments datant des tout premiers Parodius laisse un léger sentiment de déjà vu. Disons pudiquement que ce genre de pratique fait partie de la culture vidéoludique. Cependant, le jeu propose quand même son lot de nouveaux stages, ainsi que le panel des boss, qui comporte, outre les plus connus de la saga, des persos inédits, comme le château ou Goemon. Il est à noter également que Tokimeki Memorial fait son entrée en fanfare en tant que boss de fin de niveau. Décidément, Konami met actuellement le paquet sur son jeu vedette! Pour les étourdis, Tokimeki Memorial est un jeu se déroulant dans un lycée japonais et mettant en scène des lycéennes durant toute une année scolaire: un genre de jeu très prisé au Japon.

Le jeu conserve le système bien connu des options.

Ce boss est d'une nature un peu trop attachante, non?

Tant va Parodius au créneau qu'à la fin...

Au chapitre des points marquants du jeu, on peut citer les voix digitalisées qui ponctuent les phases importantes de ce Parodius. En effet, "ochaberi" en japonais signifie "parlant" ou "parole". L'humour est toujours aussi délirant – et c'est peut-être là l'essentiel –, et le game-play excellent. La réalisation est d'une qualité sans faille, tant au niveau graphique que sonore. Et vous vous retrouverez même à un moment du jeu en pleine partie de Lethal Enforcer (un jeu à la Virtua Cop), et devrez faire preuve d'adresse pour éviter les salves de pruneaux!

Néanmoins, il serait grand temps pour Konami de renouveler une saga aussi célèbre que celle de Parodius. Les fans sont nombreux et attendent sans doute davantage d'un éditeur aussi renommé. On fait les fines bouches, mais ce jeu est tellement bon qu'il serait dommage d'en dégoûter les joueurs par un manque flagrant d'idées nouvelles!

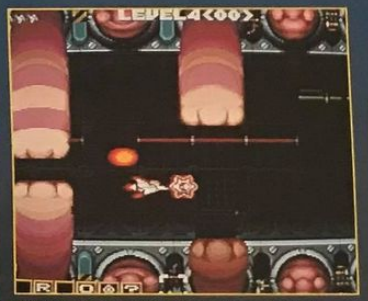
Tokimeki Memorial semble être devenu l'emblème de l'éditeur.

Vous vous retouvez en pleine partie de Lethal Enforcer! Attention aux tirs!

Goemon est aussi de la fête! Tout Konami s'est donné rendez-vous dans ce jeu!

Tokimeki Memorial arrive dans le monde fou de Parodius!

Le château enchanté porte bien son nom! Allez-y, et pas de quartier!



Attention de ne pas vous retrouver écrasé entre les pattes du chat!

La qualité des graphismes a fait un grand bond en avant sur Playstation.

Le fameux chat-pirate a fait peau neuve en devenant... un train!

De nouveaux boss ont fait leur apparition comme cette navette spatiale cochon!

Real Bout

Les conversions de jeux SNK se bousculent sur la 32 bits de Sega. C'est à présent au tour de Real Bout, le tout dernier volet de Fatal Fury, de faire la joie des Saturniens.

Maintenez la pression pour le faire sortir du ring!

Seize personnages pour un tournoi de titans! Où sont les boss?

Une fois de plus, la ville de South Town va vivre au rythme des combats de rue. Vous aviez mis fin aux agissements des deux mystérieux enfants de Fatal Fury 3 et prouvé que vous étiez toujours le champion incontesté de la ville. Mais aujourd'hui, une nouvelle menace pèse sur vous. Il est temps d'organiser un nouveau tournoi.

Du furieusement réchauffé...

Real Bout est l'ultime épisode des aventures de la bande à Terry Bogard. C'est aussi l'un des jeux les plus innovants avec son système de Ring Out unique. Autrement, le jeu reprend le principe désormais célèbre des jeux SNK, avec la possibilité de se déplacer sur trois plans pour tourner autour de son adversaire, ou encore le système de points basé sur le niveau du combat (rapidité, utilisation des Combos). A noter que SNK a également introduit un système de comptabilisation des Hits Combos appelé ici Rush. Comme on pouvait s'y attendre, les boss de Fatal Fury 3 ont rejoint les personnages sélectionnables et deux vétérans, Billy Cain et Duck King refont leur apparition. En ce qui concerne les combats, les Combos, tout nouveaux, ont été simplifiés et, à l'inverse, le système d'énergie, plus complexe, compte deux niveaux de puissance. Par ailleurs, les graphismes ont encore gagné en finesse depuis la Neo Geo, et les thèmes musicaux sont identiques à ceux de la version Neo Geo CD.

SNK/SATURN

Les coups spéciaux ont été améliorés.

Lassé de King of Fighters'95, Billy Cain vient se refaire une santé dans Real Bout!

Geese Howard n'a rien perdu de sa force et de sa superbe. Pauvre Andy...

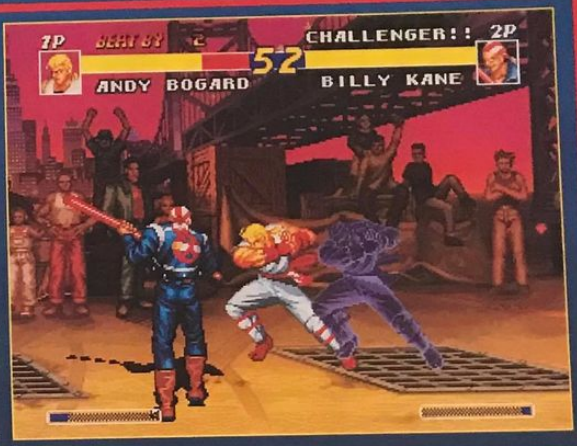
Tout comme Capcom, SNK a mis au point son propre système de Combos.

... pour une Saturn boostée!

Cependant, la performance de cette conversion tient dans la cartouche de mémoire vive qui accompagne le CD. King of Fighters'95 avait été le premier à adopter ce système (dit Twin Rom System). Ainsi, le CD de Real Bout s'accompagne d'une cartouche de 8 Mb de RAM qui agit comme une extension de la mémoire vidéo (déjà importante) de la Saturn. Le principal avantage de cette cartouche est qu'elle peut être réutilisée à l'envi pour les productions futures. N'importe quel éditeur pourra utiliser ce système, et ce pour tout type de jeu. Capcom a d'ailleurs fait sensation en annonçant son intention d'utiliser cette cartouche pour ses productions futures.

Bout

Le tableau des options est classique.



Usez des différents plans de jeu pour feinter ou parer les attaques de l'adversaire.

Il est bien sûr possible de reconfigurer son pad.

Puissance maxi! Geese Howard en fait la douloureuse expérience!

La jauge est pleine, il est temps de libérer la force qui sommeille en vous!

De version en conversion, les graphismes et l'animation ne cessent de s'améliorer.

Les boss de Fatal Fury 3 sont désormais accessibles dès le début!

Aubird Force

BANDAI/PLAYSTATION

Bandai poursuit sa politique de diversification en s'attaquant tour à tour à des genres différents. Cette fois, le géant nippon du jouet se lance dans la voie des wargames 3D. Fini les petits hexagones tristounets sur une table de jeu, les 32 bits sont là et l'heure de la débauche de polygones a sonné!

L'histoire se déroule dans une constellation appelée Elemia. Nous sommes en l'an 1024 EG (Elemia Genesis: unité de temps locale). L'un des systèmes solaires de cette constellation, Dyuminas, est régie par l'hégémonie de la planète homonyme. Cependant, en cette année 1024 EG, Dyuminas croise l'orbite d'un système planétaire bien plus imposant, dominé par le gouvernement de Detorowa, une grande puissance militaire. Dyuminas est rapidement défait. La flotte royale est balayée, mais un petit groupe parvient à fuir et à se réfugier aux confins du système afin d'organiser la résistance et préparer une contre-offensive désespérée...

Vous l'avez compris, ce sera à vous de mener les forces de la résistance à la victoire. Et la tâche est ardue tant le rapport de force est déséquilibré! Ce RPG-simulation signé Bandai innove sur bien des points, car il permet de jouer pour la première fois dans un espace entièrement en 3D. Il est ainsi possible de faire pivoter l'aire de jeu ou même ses unités de 360°! 3D oblige, les forces en présence sont constituées de polygones. Il faudra donc veiller au bon positionnement de son navire dans l'espace de combat! Cerise sur le gâteau: on peut gérer toutes les armes disposées un peu partout sur chaque bâtiment de guerre (devant, derrière, au-dessus, au-dessous, sur les flancs...). Les armes sont variées et on pourra même user de leurres pour dévier des missiles ennemis!

Le jeu se déroule par tours et un soin important a été apporté à l'animation des vaisseaux. La dimension sonore a également une grande importance. Bandai recommande d'ailleurs l'emploi d'un casque. Les différentes batailles vous mèneront dans diverses contrées, en fonction d'un scénario riche et aux multiples rebondissements. Le jeu comprendra plus de trente missions et de cinquante personnages, sans parler des armes, dont le nombre dépasse la cinquantaine! On ne peut que saluer la volonté de diversification de Bandai qui continue d'explorer des voies nouvelles et nous propose des titres de qualité. Nous vous reparlerons sans doute bientôt d'Aubird Force.

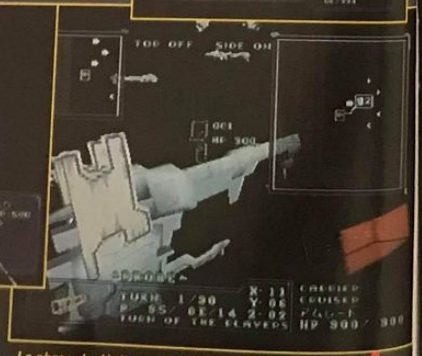
Avant une mission, examinez attentivement l'aire de combat, car le placement des unités dans cet espace 3D est crucial!

Chaque personnage a sa propre personnalité et des aptitudes au combat bien spécifiques, comme dans un bon RPG.

Les leurres de l'ennemi ont réussi à dévier vos missiles. Préparez-vous à une contre-attaque cinglante!

Vous pourrez utiliser plus de cinquante armes au cours du jeu!

Les combats nous livrent des scènes des plus dramatiques.

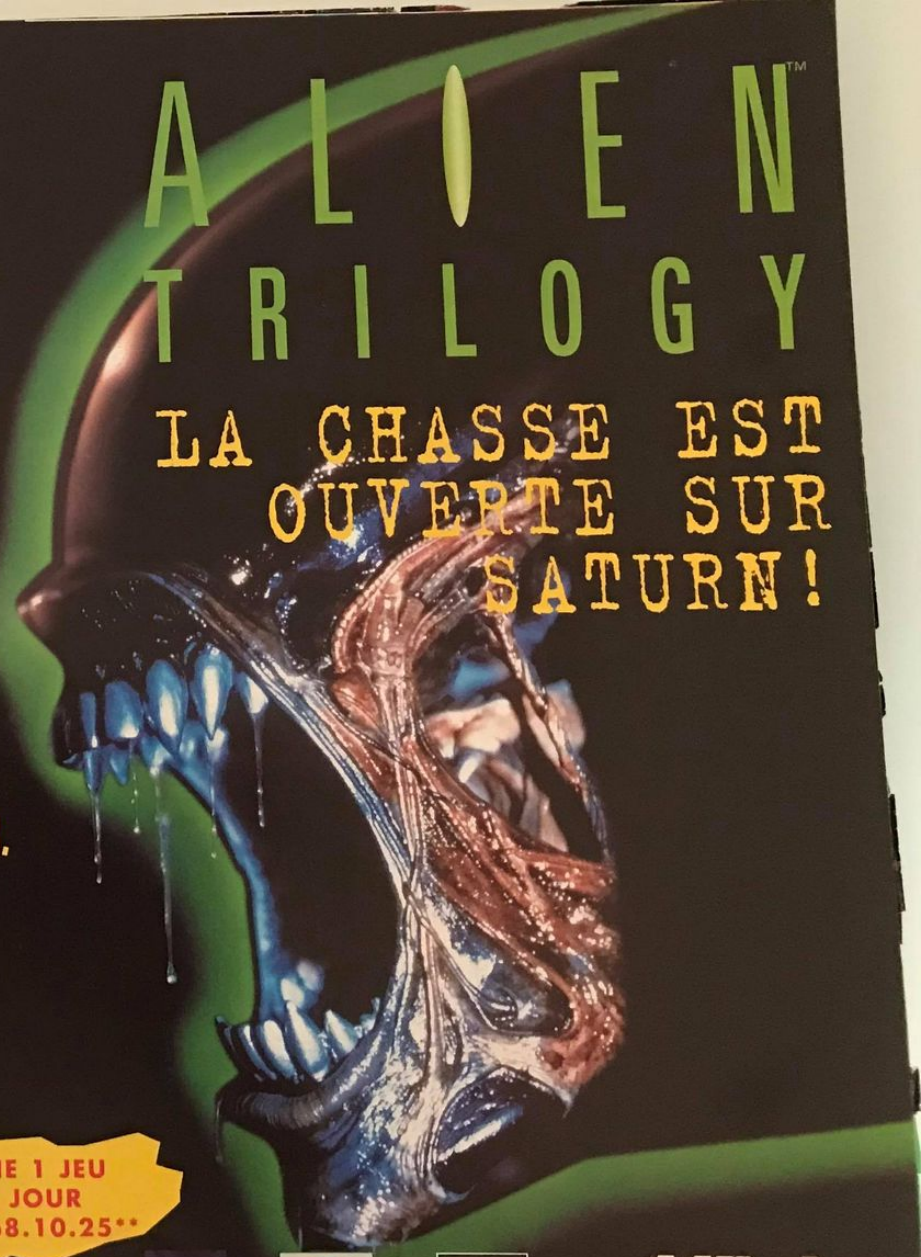


La phase de déplacement est importante! Veillez à ne jamais exposer un de vos vaisseaux au feu ennemi.

FLIPPANT,
HALLUCINANT,
CULTE,
OBSÉDANT,
STRESSANT,
TERRIFIANT,
MYTHIQUE,
SPEEDANT,
DÉMENT,
DÉCAPANT,
MONSTRUEUX,
INTENSE,
ALIÉNANT,
SANGLANT.

ALIEN™ TRILOGY

LA CHASSE EST OUVERTE SUR SATURN!



GAGNE 1 JEU PAR JOUR AU 36.68.10.25**

Trucs et astuces: 36-15 ACCLAIM*
http://www.acclaimnation.com

FOX INTERACTIVE
SEGA SATURN
PlayStation
Acclaim entertainment S.A.

GREY Entertainment
* 2.23 FTTC/mn

Alien, Aliens, Alien 3,™ & © 1979, 1986, 1992, 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. TM and © 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation.
Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1996 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.
**Pré-tirage avec un instant gagnant par jour du 01/09/96 au 30/09/96.

Doraemon

EPOCH/NINTENDO 64
printemps 97
Japon

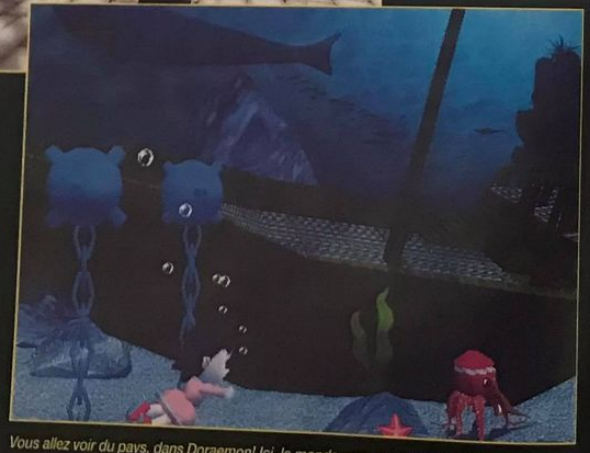
Il est des héros légendaires au pays du Soleil-Levant. L'un d'entre eux est un petit robot venu d'un monde parallèle et portant le nom de Doraemon. A la manière d'un kangourou, il possède une poche ventrale de laquelle il sort un tas d'objets utiles qui le tirent, lui et ses amis, de bien des mauvais pas.
Les cinq personnages principaux du manga sont présents dans le jeu, et il sera possible de jouer jusqu'à quatre simultanément! Le jeu apparaît comme le premier clone de Super Mario 64. En effet, tout y est repris ou presque. Le jeu se déroule dans un monde entièrement en 3D et utilise le joystick analogique de la manette. Les niveaux vous mènent de la terre ferme à la mer, en passant par la voie des airs. Au lieu de collecter des étoiles comme dans Mario 64, il vous faudra cette fois rechercher des pierres magiques et affronter un individu mystérieux commandant les forces de l'ombre. Si l'on peut déjà penser que le jeu sera moins fouillé que celui de Nintendo, l'accent a été mis sur les nombreux items que l'on pourra collecter dans les différents stages et qui se révéleront nécessaires à votre progression. De plus, il sera posible de sortir des objets utiles et originaux de la poche du héros.
Si les jeux qui ont exploité ce personnage par le passé s'étaient révélés assez moyens, ce tout nouveau volet des aventures de Doraemon sur Nintendo 64, qui propose une quête inédite, s'annonce bien meilleur.

Il sera possible de diriger l'un des cinq personnages du manga.

Votre héros évolue dans un monde en 3D avec une liberté de mouvement totale.

aDoraemon est le premier clone de Mario 64. Admirez la qualité des graphismes.

Doraemon possède une poche qui se révèle extrêmement utile!



Vous allez voir du pays, dans Doraemon! Ici, le monde sous-marin, truffé de dangers!

SUPER-HEROS
INSTANTANE

A consommer avant 11.10.99

ELECTRONIC ARTS

TIME COMMANDO™

Mode d'emploi :
1> Déchirez l'emballage
2> Ouvrez la boîte
3> Découvrez la nouvelle technologie Xtra-3DMotion
4> Préparez-vous à voyager dans le temps

INGREDIENTS :
ZONES TEMPORELLES <PREHISTOIRE, MOYEN-AGE, EMPIRE AZTEQUE, FAR WEST, JAPON DES SAMOURAIS, EMPIRE ROMAIN, PRESENT ET FUTUR>
TECHNOLOGIE GRAPHIQUE SOPHISTIQUEE. PIED, POING, ROCHER, MASSUE, EPEE, LANCE, FUSIL, GRENADE, LASER, STRATEGIES DE COMBAT.
GARANTI SANS COLORANT.

ADELINE INTERNATIONAL

Time Commando est une marque d'Adeline Software - © Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts. PlayStation et le sont des marques de Sony Entertainment Inc. Windows 95 est une marque déposée de Microsoft Corporation. Pour obtenir de plus amples d'informations sur Time Commando, écrivez à Electronic Arts Centre d'affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe 69771 St Didier au Mont d'Or cedex, ou téléphonez au 72 53 28 00.

3615 EA DIRECT 2.23F/mn
ELECTRONIC ARTS

http://www.ea.com/

PlayStation

Disponible sur Playstation

LE JAPON EN DIRECT

Sony Awards Party

La première cérémonie des Awards de Sony s'est tenue le 5 juin dernier dans un luxueux hôtel de Tokyo. L'occasion pour le constructeur et les éditeurs de sabler le champagne à la santé des cinq millions de Playstation vendues à travers le monde.

Tekken 2, le titre phare de la Playstation, a été récompensé du prix de platine. A droite, M. Naikamura, fondateur et P-DG de Namco, est venu recevoir le prix en personne.

Près du buffet, les lauréats attendent de recevoir leurs prix.

Sony n'avait pas lésiné sur les moyens, offrant une débauche de spectacles, de buffets garnis (cuisines chinoise, japonaise et européenne) et de démonstrations de jeux en cours de développement. Les P-DG des plus grandes sociétés d'édition et de développement sur Playstation étaient présents, ainsi que les représentants des branches les plus importantes de S.C.E.!

Les Awards Sony, à la manière des oscars, récompensaient trois titres dans plusieurs catégories: graphismes, son, character-design, originalité, technologie, etc. Les prix ont été décernés non pas par un jury de professionnels comme c'est l'usage, mais par les joueurs japonais. Pour voter, il suffisait de remplir et de poster une petite fiche incluse dans les jeux. Bien évidemment, quelques jeux, comme Bio Hazard (Resident Evil) et les jeux de Namco (Ridge Racer Revolution et Tekken 2), accaparaient la vedette et ont raflé la plupart des récompenses. Ce sont aussi les titres qui se sont le mieux vendus. Cependant, certains titres ont provoqué la surprise. Cela a été le cas de Forever You de Konami ou Aquanauts Holiday d'Art Dink. Quant aux jeux de Sony, ils ont également reçu quelques trophées: Philosoma a été récompensé pour ses graphismes et Jumping Flash!, qui s'impose de plus en plus comme la mascotte de Sony au Japon, a reçu la palme du meilleur character-design.

Deux récompenses particulières ont été attribuées aux softs ayant réalisé les meilleures ventes de l'année. Bio Hazard (Capcom) et Ridge Racer Revolution (Namco) ont ainsi reçu le prix d'or (500 000 exemplaires au Japon), et Tekken 2, le jeu vedette de la Playstation, s'est vu remettre le prix de platine (près de un million de CD vendus!).

Après le discours de clôture prononcé par le directeur de Sony, chaque invité s'en est allé retirer son cadeau à la sortie: une télévision couleur de poche!

Pour cette première cérémonie en l'honneur de la Playstation, Sony a donné dans la démesure...

Des jeux en développement tournaient sur des bornes Playstation. Ici, vous pouvez apercevoir VF-X.

La remise des prix n'avait rien à envier à la cérémonie des Oscars. Le suspense était insoutenable...

Ales (30) / 66-52-44-66
Angoulême (16) / 45-92-65-24
Annecy (74) / 50-52-86-02
Annemasse (74) / 50-87-23-14
Antibes (06) / 93-61-55-83
Athis Mons (91) / 60-48-34-36
Avignon (84) / 90-85-70-25
Beauvais (60) / 44-48-53-60
Bellay (01) / 79-81-00-34
Bordeaux (33) / 56-79-05-52
Bourges (18) / 48-24-10-34
Bourg en Bresse (01) / 74-23-13-54
Chambéry (73) / 79-62-27-22
Champigny (94) / 48-81-10-16
Chelles (77) / 64-21-55-44
Dijon (21) / 80-42-82-67
Draguignan (53) / 94-68-92-55
Evreux (27) / 32-62-54-09
Ferney Voltaire (01) / 50-40-43-43
Ferney Voltaire (01) / 50-40-43-43
Gap (05) / 92-52-72-74
Istres (13) / 42-55-31-95
Le Creusot (71) / 85-55-08-02
Le Mans (72) / 43-81-43-43
Livry gargan (93) / 43-51-03-54
Lons le Saulnier (39) /84-24-41-59
Macon (71) / 85-39-09-52
Maison alfort (94) / 48-93-35-14
Mandelieu (06) / 93-93-54-33
Montigny le Bretonneux (78)/ 39-44-06-76
Nancy (54) / 83-30-45-67
Nantes (Orvault) / 40-59-53-00
Neuilly (92) / 47-45-17-97
Nice (06) / 93-92-99-88
Nimes (30) / 66-36-26-77
Nogent (94) / 48-75-76-32
Paris 3 (75) / 42-77-91-32
Paris 12 (75) / 43-41-65-00
Paris 17 (75) / 47-64-15-96
Paris 19 (75) / 42-02-08-08
Perpignan (66) / 68-35-54-98
Pontoise (95) / 30-75-17-61
Saint Germain les Corbeil (91) / 60-75-93-00
St gratien (95) / 34-17-11-33
St Raphaël (83) / 94-82-29-00
St maur (94) / 48-86-55-32
Sarcelles (95) / 39-92-47-16
Sevran (95) / 43-51-03-54
Thionville (57) / 82-53-80-81
Toulon (83) / 94-42-60-41
Vannes (56)/ 97-47-40-78
Verdun (55)/ 29-86-14-41
Villemomble (93) / 48-55-21-69

Nouveaux :
Valenciennes
Colmar
Angers
Bordeaux
Lyon
Aix en Provence
Annemasse
Chartres

Difintel-Micro

Jeux vidéo, multimédia, japanimation, cartes à collectionner et à jouer

Acheter, revendre, collectionner, tester...
60 magasins en France pour vous satisfaire

C'est la rentrée, DIFINTEL-MICRO se déchaine:
.Des milliers d'offres exceptionnelles.
.Des coupes-vent à gagner, renseigne toi dans les boutiques participant à l'opération!

PLAYSTATION*

AQUANAUT'S HOLIDAY	299,00 F
BEST A MOVE	219,00 F
BUBBLE BOBBLE	219,00 F
CHRONICLE OF THE SWORD	349,00 F
DBZ (VF)	369,00 F
DBZ 2 (JAP)	499,00 F
FADE TO BLACK	369,00 F
FRANCK THOMAS BIG HURT	389,00 F
GUNSHIP	369,00 F
IRON MAN	349,00 F
MOTOR TOON 2 (JAP)	TEL
MUSEUM VOL 1	TEL
NEED FOR SPEED	369,00 F
NFL QUATERBACK 97	349,00 F
ROGING SKIES	TEL
SPACE HULK	369,00 F
TIME COMANDO	369,00 F
TOP GUN	369,00 F
TOSHINDEN 2	359,00 F
TRANSPORT TYCOON + ACCESSOIRES	369,00 F
EARTH WORM JIM 2	TEL
FORMULA ONE	369,00 F
PETE SAMPRAS	TEL
MYST	349,00 F
JUMPING FLASH 2	299,00 F
NAMCO MUSEUM	369,00 F
CASPER	TEL
TEKKEN 2	399,00 F
RAGING SKIES	369,00 F
BROKEN SWORD	349,00 F
BUSY A MOVE 2	TEL
RESIDENT EVIL	369,00 F
DIE HARD TRILOGY	369,00 F

SATURN*

ALIEN TRILOGY	389,00 F
BUBBLE BOBBLE	229,00 F
EURO 96	379,00 F
FRANCK THOMAS BIG HURT	389,00 F
GUARDIAN HEROES	359,00 F
IRON MAN	349,00 F
NEED FOR SPEED	369,00 F
NFL QUATERBACK 97	349,00 F
PANZER DRAGON 2	369,00 F
RISE 2	389,00 F
ROAD RASH	369,00 F
SHOCKWAVE	369,00 F
SPACE HULK	369,00 F
STRIKER 96	389,00 F
TRUE PINBALL	379,00 F
ULTIMATE MK 3	359,00 F
VIRTUAL OPEN TENNIS	389,00 F
WORMS	349,00 F
WRESTLE MANIA	389,00 F
X-MEN + ACCESSOIRES	389,00 F
BUST A MOVE 2	TEL
NIGHTS	389,00 F
DIE HARD TRILOGY	369,00 F
SKELETON WARRIORS	TEL
CASPER	TEL
MADDEN 97	369,00 F
EARTH WORM JIM 2	369,00 F
KING OF FIGHTER 95	449,00 F

CD-ROM*

ALIEN TRILOGY
X-MEN
DRAGON HEART
ALERTE ROUGE
HARDLINE
QUAKE
STORM
TIME COMMANDO
DIE HARD TRILOGY
ROAD RASH
AEON FLUX
AFTER LIFE
MEGARACE 2
CITIZEN
COMMANCHE 3
TOSHINDEN
F1 GP 2
URBAN RUNNER
WARHAMMER
ARMORED FIST 2
DEADLINE

MAGIC L'Assemblée
DRAGON'NET

Cartes MAGIC, Alliance, Mirage, Collector Tour, Chronicle, Ere Glaciaire, etc ...
DRAGON 'NET Starters, Boosters, Collector, K7 initiation.
CarteS MARVEL, UPPER DECK, FLEER etc ...
Mangas, OAV, Japanimation

ALORS CONVAINCU !!!
Tu ne sais pas si tu as un DIFINTEL-MICRO à côté de chez toi, appelle nous !!!

UNIQUE EN FRANCE !!!
LE SEUL JEU DE CARTE EN OR-FIN
LE COLLECT'OR DRAGON NET
DANS TOUS LES MAGASINS DIFINTEL-MICRO

CENTRALE D'ACHAT tel: (1) 42 77 91 84

Difintel-Micro c'est aussi une carte club, qui vous permet de tester les jeux avant de les acheter, qui au bout de 12 achats par an vous offre 10% de la valeur globale de tous ces achats ** et qui vous permet de revendre vos jeux 10% de plus par rapport à l'argus!

** (Hors consoles, paiement en bons d'achat). Certaines offres peuvent varier selon les magasins

LA Consultant

Tokyorama

TOUT ÇA POUR ÇA?

Infiny Entertainment Technology est un nouvel éditeur qui a fait sensation en annonçant un jeu tenant sur dix CD-Rom (dont huit rien que pour les graphismes!). Mais ne nous emballons pas trop vite: le jeu est inspiré du film "Gamera 2", un genre de Gozilla... Nobody's perfect!

L'ARCADE FAIT DE LA PLACE À VF3

L'arrivée prochaine de VF3 provoque l'effervescence dans les salles d'arcade, lesquelles se préparent pour le jour J. Nombre de salles ont déjà commencé à liquider leurs vieilles bornes. On peut ainsi s'offrir des bornes Astro Closet (VF2, Fighting Vipers, Sonic the Fighter...) pour 5 000 francs environ... Le succès du jeu de baston de Sega promet d'être tel que les salles doivent impérativement en commander un grand nombre pour éviter tout risque d'émeute!

SNK REVIENT SUR LE RING!

SNK s'apprête à casser la baraque avec un projet de machine 64 bits qui fait déjà trembler pas mal de concurrents. En effet, le constructeur aurait l'intention de mettre sur le marché une nouvelle console, après le développement de sa nouvelle carte d'arcade. Destinée à prendre la relève de la bonne vieille Neo Geo (après des années de bons et loyaux services), la nouvelle bécane de SNK, nantie de 64 bits, serait architecturée autour d'un Twin CPU regroupant deux microprocesseurs Power PC. Ces chips, de très grande puissance, n'ont rien à voir avec ceux utilisés habituellement pour les consoles. Voilà qui risque de modifier la donne dans "la guerre des consoles".

LES TROIS VISAGES DU SAMURAÏ

Ne croyez pas les rumeurs: nul Samurai Spirits RPG 2 n'est prévu. La vérité, c'est que SNK prévoit de sortir une version différente sur chacun des trois supports (Neo Geo CD, Saturn, Playstation). L'éditeur a mis au point trois scénarii différents et chaque machine en proposera deux. Il faudra donc jouer à au moins deux des trois versions pour explorer le jeu dans sa totalité. Con, mais pas bête... Le titre, lui, est le même pour les trois versions.

ADIEU AU CINEPACK

C'est officiel, le Cinepack est mort et bientôt enterré. Sega s'est mis d'accord avec les éditeurs tiers pour la mise au point commune d'un nouveau standard. Rappelons que la True Motion nécessitait l'adjonction de la carte Mpeg. Or, trop peu d'utilitaires la possédaient. Ils ont donc tout simplement développé une norme vidéo sans carte: le Mpeg Sofdec.

DAYTONA SUR LE DÉPART

On en sait un peu plus sur le futur Daytona USA 2. Annoncé pour la fin de l'année, il a été développé en partie par la talentueuse équipe qui a signé Sega Rally sur Saturn. Le jeu proposera de nouvelles courses, mais également un éditeur de circuits! Côté réalisation, le jeu bénéficie du savoir-faire de l'AM3. Il sera en outre possible de jouer en réseau grâce au modem Saturn déjà disponible au Japon. De plus, Sega en aurait profité pour débugger la version originale de Daytona USA. Enfin, l'association de l'AM2 et de l'AM3 aurait permis d'incorporer moult innovations.

QUI A PEUR DE LA M2?

On en sait un peu plus sur le futur monstre de Panasonic (Matsushita). Basée sur un double microprocesseur Power PC, la console délivrerait une puissance globale équivalente à celle de la carte Model 3! Ses capacités seraient donc largement supérieures à celles des consoles disponibles aujourd'hui. Le Twin CPU serait accompagné d'un Graphic Engin Chip chargé de la gestion des graphismes, et un câblage spécial permettrait une transmission rapide des informations entre le Graphic Engin et le Twin CPU. On parle même d'un connecteur permettant de brancher une extension DVD, la nouvelle norme de CD-Rom. Plus de 250 jeux sont déjà en préparation pour cette console qui risque fort de créer l'événement... et la surprise! Elle sera présentée lors du prochain E3 de Tokyo. Plusieurs éditeurs nippons ont déjà signé, dont Warp (vous avez d'ailleurs pu admirer les premières photos de D2 dans notre hors série de cet été), Konami et Capcom. La M2 devrait être un outsider dangereux et pourrait même, dit-on, faire de l'ombre à la Nintendo 64.

EN BREF...

LES VENTES DE LA N64 SE SERAIENT RALENTIES. Le manque de softs en serait certainement la cause. Les Nintendo 64 sont déjà disponibles d'occasion! Au Japon, bien sûr...

LA SORTIE DE LA GAME BOY COULEUR N'EST PAS POUR DEMAIN: les écrans couleur plats coûtent encore trop cher. En attendant que leur prix baisse, le projet est reporté... à l'année prochaine.

LA SUPER FAMICOM SE LANCE À L'ASSAUT D'INTERNET via un modem développé par la société X-Band, lequel est un dérivé du modèle Saturn. Surf prévu avant la fin de l'année.

LA 8 BITS DE NINTENDO MONTE SUR SES GRANDS CHEVAUX... et devient un outil de communication! En effet, la fédération japonaise d'hippisme a donné son accord pour la création d'un vaste réseau de PMU via la Famicom. Une liaison à Internet est d'ores et déjà à l'étude. Au prix de la console (moins de 100 francs d'occasion), Internet sera à la portée de toutes les bourses...

JOUE ET GAGNE SUR LE
36 68 11 41
AVEC LES RED HOT CHILI PEPPERS
ET
CONSOLES+
A GAGNER :
10 COFFRETS DE 3 CD "LIVE RARE AND REMIX"
50 CD ALBUM "ONE HOT MINUTE"
50 CD 3 TITRES "COFFEE SHOP"
GENIAL!
RETROUVE CONSOLES+ ET LES RED HOT SUR LE NET. COGNE:
http://www.freemen.com/redhot
36.68 : 2.23F/MIN. NE PAS COMPOSER LE 16 ET LE 1

PROJECT X2

AU CŒUR DE LA TEMPÊTE

Ces deux ennemis vont et viennent du premier au dernier plan dans une danse chaotique.

Banlieue de Manchester. Fin août 96. Les locaux de Team 17 abritent une centaine de personnes et, sans badge d'accréditation, aucun accès n'est permis. Mais c'était compter sans votre serviteur: j'ai récupéré le badge magique, et suis allé mener ma petite enquête chez ces développeurs britanniques, qui accumulent les prix pour le jeu Worms comme Niiico les cadavres de Coca sous le bureau (ou moi ceux de Kro, au choix). C'est le jeu Project X2 qui sera au centre de notre débat. Un shoot'em up d'une facture assez classique mais doté d'une réalisation exemplaire. Présentation.

X2 EN CHIFFRES

1... C'est le nombre d'années de travail pour arriver à ce résultat.
1 000... C'est le nombre d'ennemis qui ont été modélisés.
10... C'est le nombre de niveaux (sans compter celui du boss final).
7... C'est le nombre de PC qui ont tourné en permanence pour calculer l'intro du jeu.
5... C'est le nombre de vies dont vous disposez au départ.
1 200... C'est le nombre de sprites maximum affichés simultanément à l'écran.

C'est une équipe de six personnes (deux programmeurs, deux graphistes pour les séquences cinématiques, un graphiste pour les phases de jeu et un musicien) qui a été chargée de développer dans son intégralité la suite du célèbre Project X, disponible depuis 1990 sur PC. Ces jeunes gens (25 ans en moyenne) n'en sont pas à leur coup d'essai, puisqu'on retrouve dans leur palmarès des jeux tels que Worms, Alien Breed 1 et 2 (disponible seulement sur PC) ou encore Miami Chase. De plus, toute l'équipe avait déjà travaillé sur le premier épisode. La programmation de Project X2 a pris un an, les trois minutes d'introduction du jeu ayant nécessité à elles seules plus de trois mois de travail aux deux graphistes. Mais le résultat est vraiment à la hauteur.

Des ennemis et des armes...

Dès les premières réunions, tout le monde s'est mis d'accord sur la démarche à suivre et sur le contenu du jeu. Il fallait profiter du surplus de puissance offert par les consoles 32 bits tout en reprenant les principaux éléments du premier épisode (alternance de scrollings vertical et horizontal, ennemis en masse et armes dévastatrices). Dans la conception d'un shoot'em up de ce type, trois éléments prévalent: les ennemis, le vaisseau (et ses armes) et les niveaux. Pour ce qui est des niveaux, dix environnements différents ont été dessinés pour ensuite être programmés. Le design des vaisseaux et des ennemis a hérité de la culture manga du graphiste principal, et ils ne sont pas sans rappeler ceux de View Point (sur Playstation), même si le graphiste déclare ne l'avoir jamais vu...

De la 2D qui dépote...

Sur le millier d'ennemis rencontrés, la moitié auront une course précalculée tandis que l'autre se déplacera de façon aléatoire. Les boss viennent conclure chacun des dix niveaux et de nombreux "mi-boss" vous barrent la route. Le jeu fait alterner scrollings horizontaux ou verticaux et propose une action démoniaque digne de R-Type ou des meilleurs Thunderforce. La possibilité de jouer à deux est bien évidemment offerte et seule la résistance des ennemis variera, leur nombre restant toujours le même. Vu la faible quantité de jeux de ce type disponibles sur la bécane de Sony, la création de Team 17 est une vraie bénédiction. Et à ceux qui se demandent pourquoi le jeu n'est pas en 3D, les développeurs donnent cette réponse sincère: "Les shoots en 3D, ça va cinq minutes..." Effectivement, rien ne vaut un bon vieux classique, surtout quand il est si beau.

TEAM 17/ PLAYSTATION SHOOT'EM UP novembre

L'un des deux graphistes en charge des séquences cinématiques.

Le responsable de la programmation en pleine partie.

Pas évident de slalomer entre les tirs de ce boss. Soyez audacieux: tentez l'impossible.

Le rendu de cette arme est tout bonnement magnifique, dommage qu'elle soit si peu efficace...

Ce boss de milieu de parcours est superbement animé...

Les missiles à tête chercheuse sont inefficaces contre ce genre d'ennemis.

La précision des dessins des sprites et la beauté des décors fait plaisir à voir... Surtout quand ça bouge!

Les explosions sont somptueuses.

Il faut des nerfs d'acier et une bonne maîtrise du pilotage pour traverser ce niveau rempli d'astéroïdes.

Dans ce niveau à scrolling vertical, il faudra shooter tout ce qui bouge.

Alors que le second joueur vient de se crasher sur un élément du décor, le premier continue son bourrinage bon gré, mal gré.

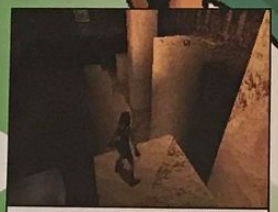
Vos armes peuvent atteindre des niveaux de destruction rarement égalés dans un shoot. Cette photo le prouve.

TOMB RAIDER

ET CORE CRÉA LARA

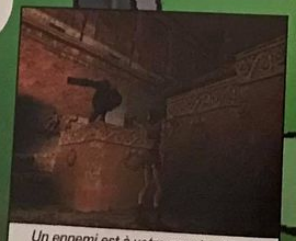
D'après les images diffusées sur les salons et en préversion, Tomb Raider risque bien d'infliger au monde de la 3D et de l'animation une belle claque, ce qui arrive rarement. Nous nous devions donc d'aller rencontrer l'équipe de développeurs à l'origine de ce monstre. Après bien bien des recherches et tractations, c'est dans le Derby, chez Core Design que nous avons retrouvé les "fautifs", au nombre de six. Déterminés, jeunes et pas très bronzés, voilà deux ans qu'ils travaillaient en secret sur les mouvements de Lara et les labyrinthes démoniaques qu'elle devra traverser. Compte rendu de la génèse d'un mythe... et en "cadeau Bonux", deux nouveaux jeux de cet éditeur à la pointe.

Spy



Beaucoup d'objets sont disséminés dans les niveaux. Vous pourrez ainsi trouver de nouvelles armes, des munitions, des clefs, ou encore des trousse de premiers soins.

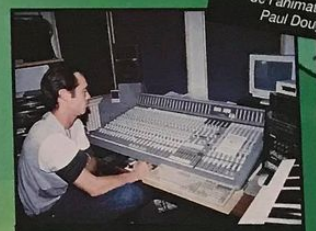
Le bestiaire compte une quarantaine d'ennemis différents. Tous animés de superbe manière.



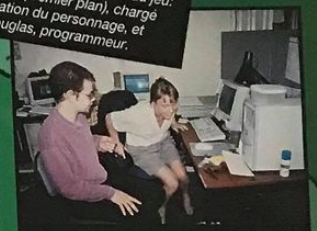
Un ennemi est à votre gauche. Si un second s'était trouvé à droite, vous auriez pu, à la manière d'un des héros de John Woo, tirer dans les deux directions.

Il est prévu qu'une bédé sorte en même temps que le jeu, au mois d'octobre.

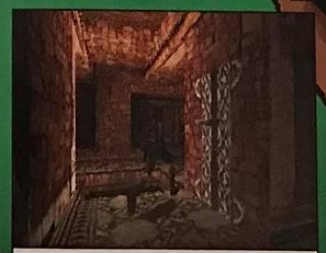
Voici les deux individus à l'origine du jeu: Toby Gard (au premier plan), chargé de l'animation du personnage, et Paul Douglas, programmeur.



Le musicien a composé douze thèmes différents et plus de deux cents effets sonores.



L'équipe de développement comptait quelques femmes. C'est assez rare pour être signalé.



De nombreux switchs devront être actionnés pour progresser dans les dédales.

Yucatan. De nos jours. Dans la peau de Lara Cruz, vous êtes parti à la recherche d'un ancien artefact doté d'une puissance phénoménale: le Scion. Votre première mission vous mènera dans un temple aztèque non loin du Yucatan, endroit qui semble être le berceau de cet objet. Malheureusement, passé les trois zones principales qui composent ce monde (et les suivants...), vous ne récupérez qu'une seule et unique partie de l'objet mystérieux, les deux autres étant dissimulées en Grèce et en Egypte. De nombreux indices vont également vous mettre sur la voie de la cité perdue d'Atlantis. En fait, vous allez vite vous rendre compte que cette cité est loin d'être une légende, puisque la fin de votre aventure se déroulera dans ses murs... Ce qui vous donne quatre mondes à explorer dans ce jeu d'aventure/action.

Un corps sculpté pour bouger...

Lara Cruz n'est pas une fille comme les autres. Cette jeune demoiselle au physique avantageux manie la filigue et l'art de la cabriole (on se calme...) comme pas deux. Elle bondit tel le chat, escalade, nage, escalade, fait des roulades, dégaine et shoote en sautant, tire ou pousse des blocs qui font cinq fois son poids et sa taille (ouf...), et tout ça avec une fluidité et une facilité d'exécution remarquables. Le premier réflexe est de se dire, après avoir vu la demoiselle se déhancher, que les développeurs ont usé et abusé de la Motion Capture (technique qui consiste à retranscrire les mouvements d'un humain sur ordinateur, grâce à des capteurs posées sur les parties clefs de son corps). C'est le plus sérieusement du monde que Toby Gard, chargé de l'animation de Tomb Raider, nous a répondu: "Au début du développement du jeu [NDLR: il y a un an et demi], la Motion Capture n'était pas disponible pour les développeurs de chez Core. Et quand bien même elle l'aurait été, cette technique pose plus de problèmes qu'elle n'en résout. Nous avons donc décidé de faire sans." Dont acte. Ce sont donc des logiciels dédiés (comme 3D Studio, puis des logiciels maison) et des animateurs de talent qui se sont chargés de réaliser les 4 000 étapes qui composent les différents mouvements de l'héroïne. Le boulot a été considérable et représente le pari le plus ambitieux qu'ont dû relever les développeurs...Mais, comme

une difficulté ne vient jamais seule, la gestion du système des caméras a également posé d'énormes problèmes.

Caméra prête? moteur... action!

Pour vous donner une idée de ce qui a été accompli, imaginez que la caméra suit en permanence les mouvements de l'héroïne: elle avance, la caméra la suit. L'héroïne est dos à un mur... la caméra se décale sur le côté, ou s'encastre dans le mur. "En fait, la caméra devait être capable de réagir intelligemment à toutes les circonstances possibles, et, en comparaison avec Fade to Black, où le personnage se déplace sur une surface toujours plane, les niveaux dans lesquels se déplace Lara sont tous en relief." Ce qui, vous vous en doutez, a considérablement compliqué la tâche... En plus de la difficulté à programmer tous ces mouvements de caméra (qui donnent lieu à des bugs d'affichage fréquents mais pardonnables), les programmeurs se sont décarcassés pour que vous puissiez choisir, lorsque vous êtes à l'arrêt, de déplacer la caméra où bon vous semble. Cette option vous permettra d'évaluer les distances avant un saut ou de découvrir ce qui se dissimule au fond d'un précipice, par exemple... Sans un moteur 3D des plus performants, jamais de telles prouesses n'auraient été réalisables.

Histoire d'aventures

L'aventure à laquelle vous allez prendre part est plutôt bien agencée. Un monde d'entraînement (appelé Gym) vous permettra de vous familiariser avec les mouvements de votre personnage (et ils sont nombreux). Le premier niveau fera office de mise en bouche puisque vous allez mettre à profit les cours pris dans la salle de gym, mais dans des situations du jeu. Les mondes suivants regorgeront de difficultés diverses, et les énigmes y seront très nombreuses. Exemple: je suis dans une pièce carrée, il y a un trou au milieu du sol de la pièce et un juste au-dessus, au plafond. Deux énormes blocs peuvent être poussés ou tirés. Je tire le premier bloc pour qu'il bouche le trou. Je pousse le second sur le trou bloqué et je peux accéder au plafond...
De même, les combats n'ont pas été négligés. Quatre types d'arme peuvent être trouvés, et Lara peut manier deux armes de poing en même temps, voire tirer sur deux ennemis qui arrivent dans deux directions différentes.

Ripley n'a qu'à bien se tenir

Mais l'action ne résume pas à celle d'un simple shoot. Quels que soient les cas de figure, les phases de plates-formes (je cours, je saute, je m'agrippe, et je roule sur le côté pour éviter le boulet qui déboule) sont inévitables. Aussi bizarre que cela puisse paraître, c'est Prince of Persia qui a été la source d'inspiration principale des six larrons à l'origine du projet. Tous avaient été stupéfaits par la qualité de l'animation et l'intelligence du concept. De plus, il est indéniable que l'ambiance de Tomb Raider est très proche de celle qui baigne la saga des Indiana Jones (autre source évidente d'inspiration). Par ailleurs, les douze thèmes musicaux qui accompagnent les phases de jeu sont dignes des plus grandes productions hollywoodiennes. Bien évidemment, chaque changement de niveau est l'occasion d'admirer des séquences cinématiques où notre héroïne accomplit des actions d'éclat. Ici elle saute à moto sur un bateau en route, là elle se retrouve dans une cage d'ascenceur en train de désouder le câble pour monter plus rapidement... Bref, cette demoiselle (si! si!) a plus d'un tour dans son sac. Sarah Connor et Ripley n'ont plus qu'à bien se tenir.
La relève vidéoludique va faire mal... Très mal.

SWAGMAN

Swagman est un Role Playing Game pas piqué des hannetons, qui réalise enfin le vœu le plus cher de H.P. Lovecraft: se promener dans les rêves! L'univers de Swagman est divisé en deux parties principales: la réalité et le rêve. Dans la réalité, vous incarnez soit le petit, soit sa sœur, soit les deux (vous déplacez un personnage, puis l'autre à la manière de Lost Vikings). Tandis que dans le monde des rêves, vous vous transformez en bête infâme. A chaque fois, de nombreux objets devront être découverts pour reconstituer les puzzles ou détruire les ennemis. Le bestiaire est d'ailleurs vraiment imposant et seule la réalisation des décors laisse un peu à désirer. Néanmoins, le jeu a l'air très drôle, et pas aussi facile qu'il n'y paraît. Sortie prévue pour le début d'année prochaine.

Sarah et son frère pourront jouer ensemble, pas en mode 2 joueurs, mais en alternance. C'est-à-dire que vous déplacez un personnage, puis l'autre.

Voici votre transformation lorsque vous êtes dans les rêves. Votre mignonne petite sœur est à vos côtés.

Le passage par la salle de gym se révèle indispensable pour maîtriser la dizaine de mouvements de Lara.

BLAM MACHINE HEAD

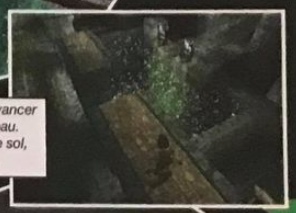
Autre jeu de Core Design, Blam Machine Head est prévu pour faire sont entrée sur Playstation et Satum en octobre. Le jeu s'apparente à un doom-like "intelligent", dans lequel vous aurez des missions à remplir pour sortir de la quinzaine de niveaux disponibles. Huit types d'arme pourront être sélectionnés en plus de la mitraillette de base, et vu la dose d'action, elles seront des plus utiles. D'aspect, Blam fait beaucoup penser à Krazy Ivan, mais la comparaison s'arrête là. Les points forts du jeu sont la fluidité de l'animation, l'action, et la jouabilité. Bref, Blam est très, très prometteur.

Le jeu se déroule autant en extérieur qu'en intérieur. Ici, il faut trouver le boss dans un labyrinthe plutôt coriace.

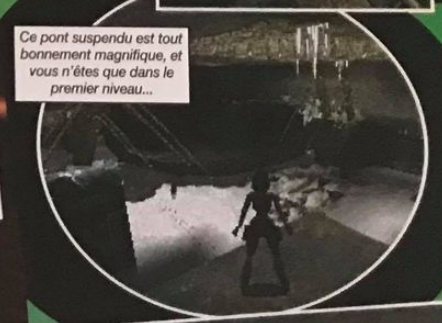
Dans chacun des niveaux, vous pourrez détruire quasiment tout, mais attendez que les flammes meurent pour récupérer les bonus, sinon, bobo.

Le jeu regorge de sales boss de ce genre.

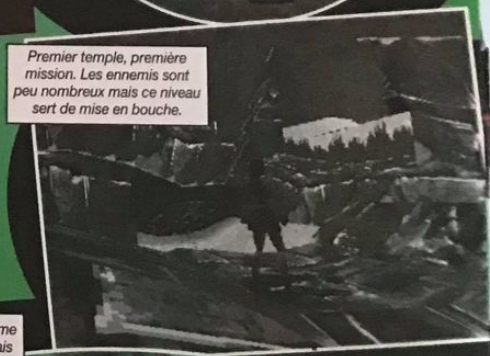
Dans la salle de gym, au tout début du jeu, vous pourrez même vous entraîner à nager dans cette piscine.



La seule manière d'avancer est de se jeter à l'eau. Si vous sautez sur le sol, vous mourrez.



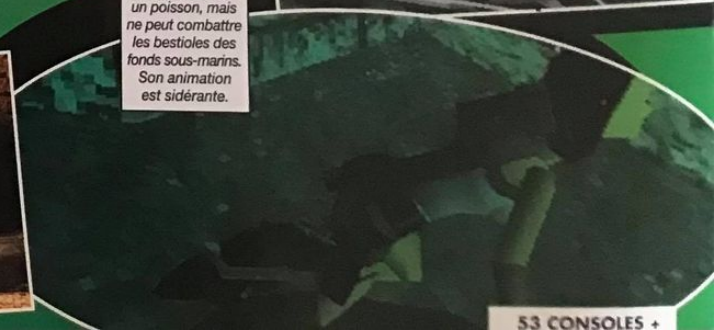
Ce pont suspendu est tout bonnement magnifique, et vous n'êtes que dans le premier niveau...



Premier temple, première mission. Les ennemis sont peu nombreux mais ce niveau sert de mise en bouche.

Pour atténuer le clipping, les programmeurs ont eu recours à l'effet de brouillard.

Lara nage comme un poisson, mais ne peut combattre les bestioles des fonds sous-marins. Son animation est sidérante.



MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

FORMULA 1 NEW

Faites votre choix parmi les 35 meilleurs pilotes mondiaux et tentez de prendre la pole position des 16 Grand Prix d'une saison de F1 pour devenir le Schumacher ou le Villeneuve de demain !

La PlayStation + 1 Manette 1490 F

Le catalogue PlayStation n°3
24 pages tout en couleurs, disponible chez Micromania !!

Éprouvez les véritables sensations de pilote avec le Madcatz !!

- Véritable volant analogique
- Pédales d'accélérateur et de frein analogiques
- 8 boutons digitaux
- Pad 8 positions
- Levier de vitesse digital 2 positions
- 4 ventouses de fixation

NEW DIE HARD TRILOGY

Des graphismes 3D hallucinants et une action époustouflante : un cocktail qui fait de ce jeu une bombe sur PSX. Déjouez des terroristes dans une immense tour de cristal, protégez des innocents dans un aéroport ou désamorcez des bombes dans New-York en taxi : 3 jeux en 1 reprenant les 3 sujets des 3 films. Que demander de mieux !!

NEW 鉄拳 TEKKEN 2

Avec ses 24 combattants plus féroces que jamais, une grande fluidité et des enchaînements d'une rare violence, Namco signe le meilleur jeu de baston 3D de l'année !

Andretti Racing 97 NEW

Remportez le championnat NASCAR commenté par le célèbre Mario Andretti. Vous pourrez également participer à des compétitions de stockcar et ce jusqu'à 4 joueurs !!

NEW RAGING SKIES

Tous vos sens sont en alerte : la chasse a commencé et l'ennemi est intelligent. Un jeu en «link» d'une grande fluidité pour des affrontements époustouflants.

NEW MYST

Le plus grand Hit sur PC enfin sur PlayStation ! Des graphismes en 65000 couleurs et une très bonne ambiance sonore ! Vous devrez comprendre ce qui s'est passé sur une île, Myst, totalement déserte ... ou presque.

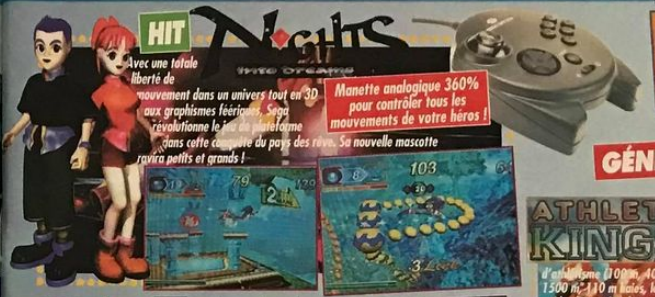
4 NOUVEAUX MICROMANIA POUR LA RENTRÉE !

MICROMANIA CRÉTEIL Ouvert fin septembre !
MICROMANIA ITALIE 2 Ouvert fin septembre !
MICROMANIA BELLE ÉPINE Ouvert !!
MICROMANIA GRAND VAR Ouvert !!

LES 4 NOUVEAUX MICROMANIA !

MICROMANIA BELLE ÉPINE Ouvert !!
MICROMANIA CRÉTEIL Ouvert fin septembre !
MICROMANIA ITALIE 2 Ouvert fin septembre !
MICROMANIA GRAND VAR Ouvert !!

HIT NiGHTS into dreams



Avec une totale liberté de mouvement dans un univers tout en 3D aux graphismes féeriques, Saga révolutionne le jeu de plateforme dans cette conquête du pays des rêves. Sa nouvelle mascotte ravira petits et grands !

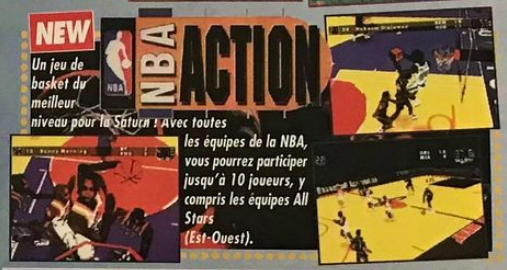
Manette analogique 360% pour contrôler tous les mouvements de votre héros !

GÉNIAL La Saturn + 1 Manette 1490 F

NEW ATHLETE KINGS

Revivez les 4 épreuves d'athlétisme (100m, 400 m, 1500 m, 110 m haies, lancer du poids, disque, javelot, saut en longueur, en hauteur, à la perche) avec des athlètes tous plus délirants les uns que les autres !

NEW NBA ACTION



Un jeu de basket du meilleur niveau pour la Saturn ! Avec toutes les équipes de la NBA, vous pourrez participer jusqu'à 10 joueurs, y compris les équipes All Stars (Est-Ouest).

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

NEW MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - 94000 CRÉTEIL
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 48 65 35 39

MICROMANIA EVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes
5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 40 15 93 10
Ouvert tous les dimanches
DANS LES NUAGES

MICROMANIA ITALIE 2 NEW
La Tête dans les Nuages - Place d'Italie
(au-dessus grand écran)
75013 PARIS - Métro Place d'Italie

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Métro & RER La Défense - Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas - 94320 Thiais
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 46 87 30 71

NEW MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Velizy
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 88 32 60 70

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA GRAND VAR NEW
Centre Ccial Grand-Var-Sud
Tél. 94 75 32 30
83160 La Valette-du-Var

MICROMANIA NICE ETOILE
Centre Commercial Nice-Étoile
Niveau -1 - 06000 Nice
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA MONTPELLIER NEW
Centre Commercial Le Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier
Tél. 67 20 14 57

MICROMANIA CAP 3000 NEW
Centre Commercial Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var
Tél. 93 14 61 47

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !
* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 30 septembre 96.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à **MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX**

Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage ATTENTION ! Consoles 60 F	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

Nom
Adresse
Code postal Tél.
Ville

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration
Signature

Règlement : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (Facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux : PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn ☐

Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 9H à 19H30

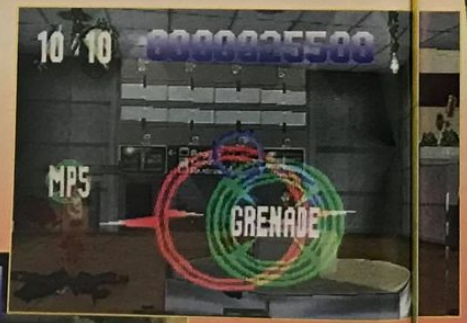
Die Hard Trilogy

Piège de Cristal", "58 Minutes pour vivre", "Une journée en enfer"... trois films mettant en scène Bruce Willis pour une action non stop contre des terroristes. Du tir à gogo, un brin d'aventure, des courses infernales à travers la ville: aucun doute, le jeu reprend fidèlement la trame des films dans ses trois parties. Car c'est à vous de décider en début de partie si vous voulez jouer dans la tour, l'aéroport ou faire la course en voiture. Il s'agit donc de trois jeux différents sur un même CD. Dans la tour, vous devez nettoyer systématiquement tous les étages avant d'arriver sur le toit. Au programme: tir, récupération d'armes et de munitions dans les coins et libération des otages. Une fois le niveau nettoyé, vous montez d'un étage. Le deuxième jeu, dans l'aéroport, est un shoot'em up à la Virtua Cop avec des cibles permettant de différencier les ennemis des civils. Différentes armes peuvent être récupérées sur les ennemis abattus. Troisième et ultime étape avec la course en voiture dont tout le monde se souvient dans "Die Hard 3". Le timing est très serré pour atteindre les points de rendez-vous donnés par les terroristes. Si vous échouez, la bombe explose... La conduite doit être sportive et demande beaucoup de dextérité. Vous voilà donc gâté avec la trilogie de cet agent de police, décidément très endurant! Les séquences de photos fixes permettent de resituer les actions entre les niveaux et d'admirer le beau Bruce en gros plan.

Vous pouvez échanger votre taxi contre une voiture de police. Un petit rabe de timing n'est pas à dédaigner.

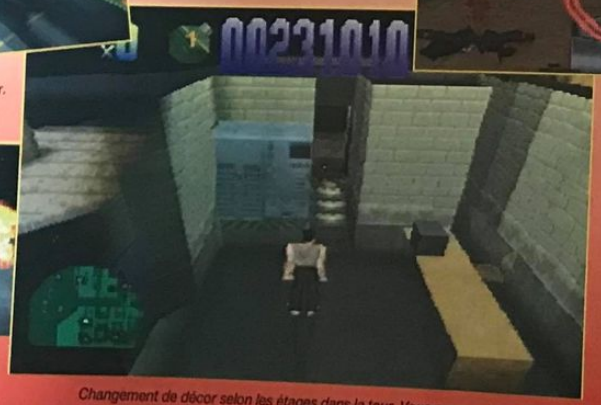
On voit au travers du camion les armes qu'on peut récupérer.

Un tir difficile, car les terroristes se protègent derrière des otages.



Les ennemis abattus laissent parfois des armes.

Bienvenue à l'aéroport! En faisant exploser les voitures, vous pouvez faire un carnage.



Changement de décor selon les étages dans la tour. Vous pouvez tirer sur le mobilier dans les deux jeux de tir: c'est interactif!

ELECTRONIC ARTS/ PLAYSTATION ACTION-TIR-COURSE octobre

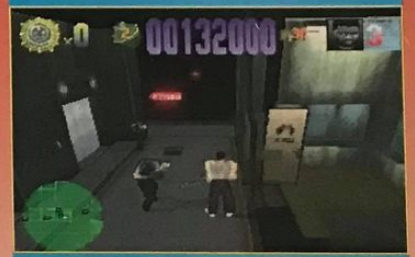
Une splendide explosion dans la ville vue de l'hélicoptère.

Vous avez échoué dans votre course: la bombe explose!

Début du jeu: choisissez votre challenge.

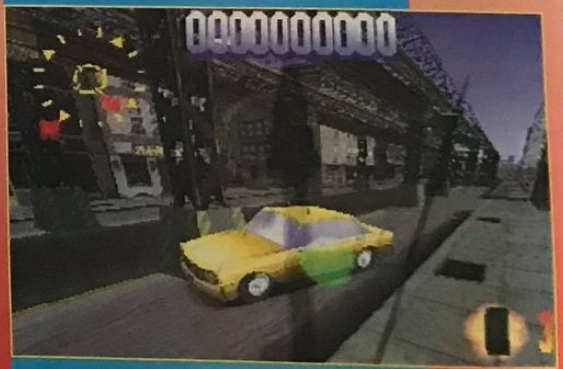
LA TRILOGIE DE BRUCE

Pas de doute, l'esprit des trois films d'action mettant en scène la vedette Bruce Willis est respecté, avec beaucoup de tir, de stratégie, de chance et des séquences entre les niveaux restituant des images des films.



Le parking de la tour. Une petite carte indique les positions des ennemis en rouge et les civils à délivrer en bleu.

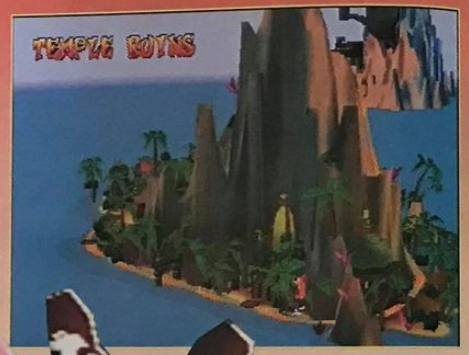
Fusillade dans l'aéroport. Ceux qui ne sont pas entourés d'une cible sont des innocents.



Une course infernale dans la ville et un timing très serré!

Crash Bandicoot

Lors du dernier salon de l'E3, qui s'est tenu à Los Angeles en mai dernier, Sony ne cachait pas son envie de nous faire découvrir son personnage fétiche du moment: Crash Bandicoot. Un écran géant composé d'une bonne cinquantaine de moniteurs nous montrait en long, en large et en travers leur nouvelle mascotte. Il faut dire que le jeu en met plein la vue. Irréprochable sur le plan des graphismes, il vous invite à diriger cette sorte de marsupial à travers une bonne trentaine de niveaux. D'île en île, notre héros tentera de retrouver sa jeune, jolie mais hélas poilue petite amie enlevée par un savant fou. Ce sadique a concocté un programme de torture spécial pour la douce et tendre: bons de repas gratuits à Pizza Hut, lune de fiel avec le Panda dans la salle des coffres de Consoles+ ou stage de désintoxication au Killer Juice© au commissariat du XXe. Devant tant d'horreur, nul doute que vous mettrez toutes vos ardeurs à libérer la belle. Entièrement en 3D, Crash Bandicoot propose parfois quelques niveaux du plus bel effet en 2D à la Donkey Kong Country. Comme dans tout jeu de plates-formes, passages secrets et niveaux-bonus sont au rendez-vous. Avant le test complet du mois prochain, régalez-vous donc avec ces quelques amuse-gueule.



La présentation des niveaux se déroule à chaque fois de la même manière: une 3D du plus bel effet.

SONY/PLAYSTATION
PLATES-FORMES
octobre

Les boss sont parfois assez difficiles à vaincre. Celui-ci vous lance des pierres qu'il faudra tenter de lui renvoyer en pleine poire.

Sauter de plate-forme en plate-forme est le pain (grillé) quotidien de Crash Bandicoot. Chaud devant, chaud!

Crash utilise une tornade pour exploser les caisses de bois afin de récupérer ce qui se trouve à l'intérieur.

Bien qu'elle soit de taille impressionnante, cette araignée n'est pas d'un grand danger. Un simple tourbillon suffira à s'en débarrasser.

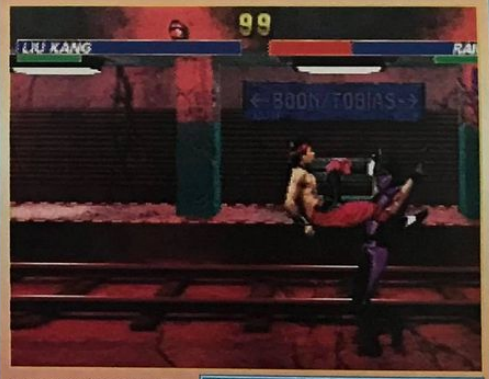
Ce niveau est très original: à dos de sanglier, Crash doit traverser un village parsemé de mille et un dangers.

Dans le vieux temple, les parois sont éclairées à la torche. Les effets de lumière sont de toute beauté.

Mortal Kombat Trilogy

Sang pour sang, ce dernier Mortal Kombat ne faillit pas à la tradition.

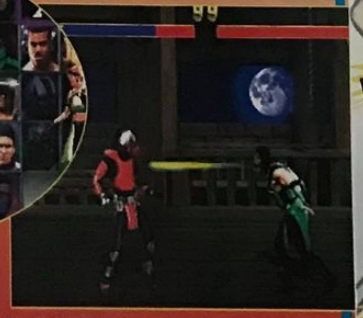
Depuis que Ultimate Mortal Kombat est sorti sur Saturn, les possesseurs de la Playstation rageaient de ne pouvoir profiter de toutes les innovations. Qu'ils se rassurent. Pour combler ce manque, Mortal Kombat Trilogy débarque sur la console de Sony. Tous les personnages de la saga (du premier épisode jusqu'à l'Ultimate, soit trente au total) seront présents, avec des nouveaux coups, fatalités et babalités. De plus, un Team Game (jeu en équipes) est proposé, un peu à la King of Fighters. Bref, un nouveau Mortal Kombat qui fera couler beaucoup de sang et de sueur.



Le Shadow Kick de Liu-Kang est toujours aussi efficace.

GT INTERACTIVE/PLAYSTATION
BASTON
octobre

Avec trente personnages et un Team Game, les plus blasés seront ravis!



Reptile, fidèle à lui-même, ne manque jamais une occasion de cracher son venin.

DPMF DIFFUSION
GROSSISTE
4 Rue Condorcet
Centre Hoche
91260 JUVISY SUR ORGE
Tél (33) 69.12.38.38
Fax (33) 69.12.38.48
Shin Angel 5
Indépendance Day
X-Files
Des Exclusivités
Des Jeux Vidéo
Dragon Ball Z
Des Nouveautés
Star Wars Times
Prix Compétitifs
La Japanimation
Catalogue
Show Room
Conseils & Services
Revendeurs Contactez-nous

Tout comme dans Tunnel B1, les explosions des bombes provoquent des ondes de choc du plus bel effet.

Non, la déformation que vous voyez sur l'écran n'est pas une colline, c'est une arme terrifiante qui provoque une ondulation sur le circuit. Utilisée sous les tunnels, elle inflige de sévères dégâts aux véhicules.

WipEout 2097

Un temps vous est imparti pour franchir les différents Check Points rencontrés sur les circuits. Un challenge qui rehausse considérablement l'intérêt du jeu.

Dans les tunnels, la luminosité est toujours très faible et les effets de lumière sont merveilleux. Une bonne connaissance de chacun des tunnels est nécessaire afin d'éviter tout choc sur les parois.

Pour recharger son énergie, il suffit de passer sur une zone spéciale du parcours, tout comme dans le très ancien et néanmoins génial F-Zero sur Super Nintendo.

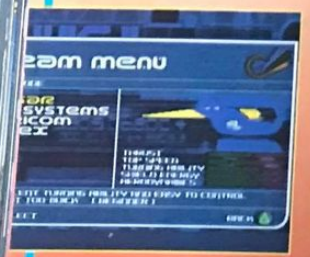
PSYGNOSIS/PLAYSTATION
COURS'EM UP
octobre

Ultime récompense d'une course: la médaille d'or. Eh oui, c'est nouveau. En fonction de votre classement en fin de course, vous pouvez remporter une médaille d'or, d'argent ou de bronze.

Si vous ne parvenez pas à rejoindre le Check Point dans les temps ou si votre énergie est réduite à zéro, votre vaisseau se détruit.

Le pilotage automatique fait partie des nombreux nouveaux gadgets que vous pouvez amasser durant une course. Il est très utile lorsque vous passez dans une section délicate, mais ne dure, hélas! que quelques secondes.

La vue subjective est toujours aussi difficile tant les sensations de vertige sont fortes. Mal de mer et vomissements vous guettent.



Il est possible maintenant de consulter les caractéristiques de chacun des vaisseaux disponibles. De quoi faire un choix judicieux avant une course.

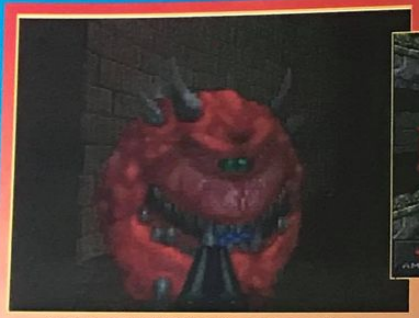
Le circuit que borde la forêt est tout simplement superbe. Vous remarquerez également que les dépassements seront délicats, la route n'étant jamais très large.

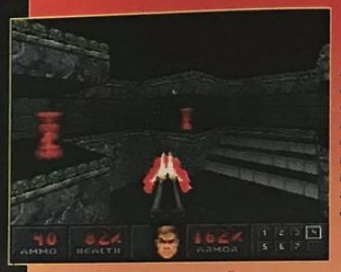
Présenté en avant-première dans notre numéro de juin (Consoles+ n° 55), WipEout 2097 est désormais en phase de peaufinage. Les huit niveaux sont maintenant finalisés, et d'une beauté à dérider Elisabeth Taylor (et croyez-moi, il y a du boulot). Contrairement à WipEout premier du nom, le choix des circuits influe sur la difficulté du jeu. Par exemple, si vous êtes un débutant, il est conseillé de jouer sur les deux premiers niveaux du jeu, ceux de la Vector Class. Si vous pensez être un pilote déjà averti, filez donc en Venom Class, les circuits y sont un peu plus corsés. Enfin, en Rapier Class la difficulté est de rigueur. Tout comme dans WipEout, il existe deux circuits cachés dans la Phantom Class, que seuls les as du volant auront la chance d'atteindre. Et puisque l'on parle de volant, sachez que le jeu est compatible avec le Mad Catz (voir notre hors-série Consoles+ de cet été), ce qui est une très bonne chose. Autre nouveauté, les Check Points. Un temps vous est désormais imparti pour les atteindre. Si vous les franchissez, la course se poursuit, mais si le délai s'écoule avant que vous ne les ayez atteints, votre vaisseau explose! Une jauge d'énergie a fait son apparition. A chaque choc, contre un mur, un autre vaisseau ou un missile, elle diminue. Là aussi, si elle parvient à zéro, votre vaisseau se dématérialise. Pour la recharger il convient de faire un passage dans les stands. Douze armes sont désormais à votre disposition. Leur utilisation n'est plus obligatoire et il est même possible de s'en débarrasser. Pratique lorsque l'on a un gadget dont on ne veut pas se servir. Un mode 2 joueurs en Link est proposé et deux options s'offrent alors à vous: soit vous jouez à deux avec les dix autres concurrents, soit vous vous affrontez l'un contre l'autre sur les circuits vides de tout adversaire. Prévu pour le mois d'octobre prochain, nul doute que WipEout 2097 va faire un carton.

Les dépassements sont difficiles. N'hésitez pas à jouer des "épaules" pour passer devant un adversaire.

Contrairement à WipEout premier du nom, si vous sautez trop loin et heurtez un obstacle, votre jauge d'énergie en prend un sacré coup.

Se frotter aux murs qui bordent le circuit provoque des étincelles et fait baisser votre niveau d'énergie.





Soixante-quatre niveaux vous attendent dans ce Final Doom. Les terrains de jeu sont immenses et les passages secrets toujours aussi nombreux.

On retrouve dans Final Doom les mêmes ennemis que dans l'épisode précédent.

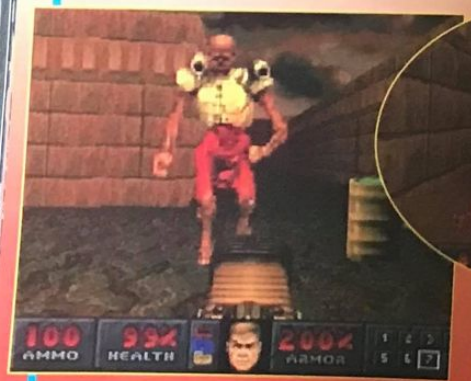
GT INTERACTIVE/PLAYSTATION
ACTION GORE
fin octobre

Final Doom

Il est de retour, et on est bien content! Le jeu le plus gore et le plus sanglant que l'on connaisse revient sur Playstation. Final Doom est le tout dernier épisode de la saga. Riche de soixante-quatre niveaux inédits, il risque de vous faire passer de nombreuses nuits rouges. Rien n'a changé dans cette nouvelle mouture, si ce ne sont les décors. Ils offrent en effet des textures originales et du plus bel effet. Les monstres sont identiques et tout aussi agressifs, le sang coule à flots et les cris de désespoir déchirent les tympans comme jamais... Je me demande d'ailleurs si ce Final Doom n'est pas un poil plus difficile que l'épisode précédent, les ennemis ayant une fâcheuse tendance à apparaître dans votre dos sans crier gare. Le jeu est toujours aussi jouable et la prise en main est très rapide. La vue subjective offre aux joueurs une vision réaliste des niveaux. En ce qui concerne la bande sonore, Final Doom n'a vraiment rien à envier à son prédécesseur et enterre même les versions PC et Macintosh grâce notamment à des effets d'écho d'une qualité incroyable. On attend avec une grande impatience le mois prochain pour s'y attaquer. A.H.L. est déjà sur les dents.

Les cartes de couleur permettent d'ouvrir les portes de la même teinte. Il est souvent difficile de mettre la main dessus.

L'arme favorite de A.H.L.: le fusil à double canon. Le résultat est là: plutôt sanglant, non?



Si elle n'est pas très puissante, la mitraillette peut provoquer de graves maladies du foie chez les ennemis qui mangent un peu trop de plomb...

Les squelettes sont des ennemis coriaces, à l'armement meurtrier. Il est nécessaire de les affronter avec une arme aussi puissante que la leur, par exemple le fusil à plasma.

Les minotaures n'hésitent pas à vous attaquer dans la pénombre. Ennemis redoutables, je doute fort que la tronçonneuse puisse leur infliger le moindre dégât!

ULTIMA games
Des milliers* de jeux vidéo d'occasion
30 à 70% moins chers
sur toutes consoles *magasins parisiens

ULTIMA ACHETE COMPTANT VOS JEUX VIDEO

POUR TOUT ACHAT D'UNE SATURN OU PLAYSTATION, NOUS REPRENONS VOTRE ANCIENNE CONSOLE (16 BITS) ET TOUS SES JEUX AU MEILLEUR PRIX DU MARCHÉ

NOUVEAUX MAGASINS
CHALON/SOANE
20, rue d'Autun - 71000
Tél : 85 48 16 40
LE MANS
Centre commercial République - 72000
LILLE
Centre commercial des Tanneurs - 59000
MONTPELLIER
Centre commecial des Triangles - 34000
ROUEN
50, rue du Grand Pont - 76000
PAU
68, rue Emile Guichenne - 71000
BIENTOT 2 NOUVEAUX MAGASINS A PARIS, OUVERTURE A ANNECY, VIENNE ET CHICAGO (USA)

CONSOLE SONY PLAYSTATION
VERSION FRANÇAISE + 1 JEU + 1 CD 1590 F
PROMO SUR TOUS LES JEUX NOUVEAUTÉS EN PREMIER

FORMULA 1 — 369 F

DIE HARD TRILOGY — 369 F

RESIDENT OF EVIL — 369 F

TEKKEN 2 — 399 F

• PLAYSTATION complète 1490 F
ACTION REPLAY .... 349 F
CABLE PERITEL .... 149 F
CARTE MEMOIRE ... 149 F
NEW CARTE MEMOIRE 8 Mo.. 299 F
MANETTE ORIGINE .. 199 F
MANETTE TURBO ... 149 F
VOLANT + PEDALIER . 499 F

NOUVEAUTES
• ADIDAS 349 F
• BUST MOVE 2 329 F
• CASPER 349 F
• CHRONICLES OF SWORD 369 F
• DARK STALKERS 369 F
• DBZ 2 jap 399 F
• FADE TO BLACK 349 F
• NHL QUATERBACK 369 F
• OLYMPIC SOCCER 329 F
• OLYMPIC GAMES 329 F
• PETE SAMPRAS 369 F
• RETURN FIRE 349 F
• RIDGE REVOLUTION 349 F
• SKELETONS WARRIORS 369 F
• SPACE HULK NC
• STAR FIGHTER 3000 NC
• TIME COMMANDO 369 F
• TRACK AND FIELD 349 F
• TUNNEL B1 349 F

OCCASIONS
• DESTRUCTION DERBY 99 F
• KILEAK 99 F
• MORTAL KOMBAT II 99 F
• ACTUA SOCCER 149 F
• AIR COMBAT 149 F
• WIPE OUT 149 F
• FIFA 199 F
• RAYMAN 199 F
• ADIDAS 249 F
• ALIEN TRILOGY 249 F
• NEED FOR SPEED 249 F
• FADE TO BLACK 299 F
• RESIDENT EVIL 299 F

Des centaines de jeux d'occasion Playstation à partir de 149 F

CONSOLE SATURN
VERSION FRANÇAISE + 1 JEU 1590 F
PROMO SUR TOUS LES JEUX NOUVEAUTÉS EN PREMIER

ULTIMATE MORTAL KOMBAT III — 369 F

VAMPIRE HUNTER — 399 F

NEED FOR SPEED — 369 F

ACTION REPLAY ..... 349 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL ..... 149 F
MANETTE TURBO ..... 149 F

NOUVEAUTES
• ATHLETE KINGS 369 F
• BUST MOVE 2 349 F
• CASPER 349 F
• DESTRUCTION DERBY 369 F
• DIE HARD TRILOGY 369 F
• NIGHT 369 F
• STORY OF THOR 2 399 F
• TUNNEL B1 369 F
• DBZ 2 JAP 499 F
• LOADED 369 F
• NIGHT WARIORS 369 F
• ROAD RASH 369 F
• SKELETONS WARIORS 399 F
• X MEN 399 F

OCCASIONS
• DAYTONA 99 F
• VIRTUA FIGHTER 99 F
• VICTORY GOAL 99 F
• F1 CHALLENGE 149 F
• HANG ON 149 F
• RAYMAN 199 F
• FIFA 199 F
• WING ARMS 199 F
• SEGA RALLY 249 F
• GUARDIANS HEROES 249 F
• VIRTUA FIGHTER 2 249 F
• NIGHT 299 F
• NEED FOR SPEED 299 F
• OLYPIX GAMES 299 F
• PANZER DRAGOON II 299 F

Des centaines de jeux d'occasion sur Saturn à partir de 99 F

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS ... REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE
12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes
ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»
Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous apporter des PRIX COMPETITIFS, DU SERVICE, DE L'IMPORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE. Aucun droit d'entrée, pas de royalties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous !

VENTE PAR CORRESPONDANCE
MINITEL 3615 ULTIMA GAMES
TELEPHONE 47 07 33 00 FAX 45 35 30 90
PAR COURRIER ULTIMA VPC 57, avenue des Gobelins 75013 PARIS

PARIS
Paris/Gobelins — 57, avenue des Gobelins - 75013 — Tél : 47 07 33 00
Paris/Republique — 3,80 Voltaire - 75011 - Fax : 43 38 11 86 — Tél : 43 38 96 31
Paris/St Germain des Prés — 73 BD St Germain - 75005 — Tél : 43 54 50 00
Asnieres — 95, avenue de la Marne - 92600 — Tél : 47 91 49 47
Cergy Pontoise — Centre commercial 3 Fontaines 27, Grand Place - 95000 — Tél : 30 31 25 25
Aix en Provence — Residence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090 — Tél : 42 93 18 93
Antibes — 5, rue vauban - 06600 — Tél : 93 34 39 14
Bastia — 2, rue de la Miséricorde - 20200 — Tél : 95 31 68 70
Bayonne — 11, rue du Port de Castets - 64100 — Tél : 59 46 13 38
Bordeaux — 203, rue Ste Catherine - 33000 — Tél : 56 92 85 11
Brive — 29, rue de la République - 19100 — Tél : 55 17 18 00
Bruay — 18, rue Pasteur - 91800 — Tél : 69 39 55 82
Carenssanne — 22, rue Aimée ramond - 11000 — Tél : 68 47 49 74
Castres — 6, rue Henri IV - 81100 — Tél : 63 59 28 03
Issy Les Moulineaux — Centre Commercial «Les Moulins» - 92130 — Tél : 47 36 17 03
Le Havre — 95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600 — Tél : 35 19 00 82
Loches — 5, rue St Antoine - 37600 — Tél : 47 59 28 20
Lyon — 32, rue Hey - 69006 — Tél : 72 74 46 39
Millau — 21, rue Droite - 12100 — Tél : 65 61 07 01
Montpeyroux — 11, rue de la Justice - 68100 — Tél : 89 46 48 43
Nancy — 2, rue des Greffres - 30000 — Tél : 66 76 16 16
Nice — 42, bd Gambetta - 06000 — Tél : 93 82 52 52
Pontivy — 17, av. Guynemer - 66000 — Tél : 68 50 89 50
Roanne — 11, place du marché - 42300 — Tél : 77 70 03 48
Rodez — 6, avenue Victor Hugo - 12000 — Tél : 65 68 41 79
Royan — 67, boulevard de la République - 17200 — Tél : 46 05 21 79
Toulouse — 13, rue des Lois - 31000 — Tél : 61 12 33 34
Villefranche — 11, rue des Marais - 69400 — Tél : 89 46 48 43
Voiron — 2, rue Georges Frier - 38500 — Tél : 76 65 72 55
Pont de Bruxelles — Centre Commercial Le Trident — Tél : 19 596 75 75 10
Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence.

GAGNEZ UNE PLAYSTATION, SATURN OU JEUX VIDEO
36 68 11 19

NOUS RACHETONS COMPTANT TOUS VOS JEUX MEGADRIVE ET NINTENDO

DES MILLIERS DE JEUX D'OCCASION DISPONIBLES A PARTIR DE 49 F

NOUVEAU MARIO RPG US
399 F

Virtua Fighter Kids

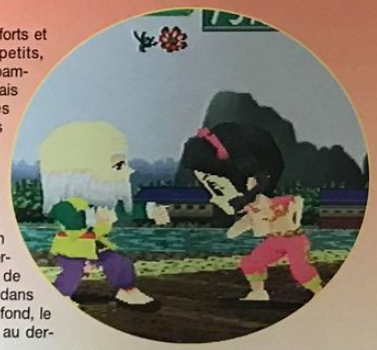
SEGA/SATURN
COMBAT
octobre

Un coup facile pour mettre à terre l'adversaire.

Pas de sang à l'écran: les plus petits apprécieront.

Huit combattants au choix.

Vous les avez connus grands, forts et beaux. Eh bien, les revoilà petits, avec de charmantes bouilles de bambins et de courtes gambettes, mais toujours aussi teigneux dans les combats! Les huit personnages proposés sont mignons (quoiqu'un peu "super déformés"), marrants et disposent toujours d'une grande variété de coups, ainsi que de Combos décapants. Cette version Saturn s'annonce aussi soignée que la version d'arcade, et c'est un plaisir de blaster avec ces petits monstres dans des décors variés même si, sur le fond, le jeu est resté quasiment identique au dernier Virtua Fighter.



Petits, certes, mais toujours aussi agiles!

Avant, après... L'introduction nous présente tous les protagonistes sous leurs deux aspects.

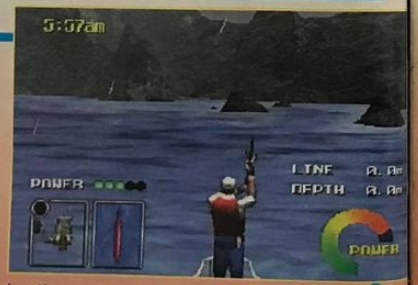
Seabass Fishing

VIRGIN/SATURN
SIMULATION DE PÊCHE
octobre

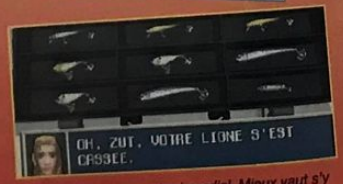
Le capitaine peut vous donner de judicieux conseils.

Le poisson a gobé le leurre mais le tournoi demande un certain type de prise. Est-ce le bon poisson?

Votre truc, ce n'est ni le football ni la course automobile? Par contre, passer toute la journée au bord de l'eau à attendre que ça morde, ça c'est le virus de la pêche! Et même si l'idée d'en faire un jeu paraît risquée – combien de joueurs seront intéressés par ce soft? –, le détail des options comblera les amateurs qui auront craqué. Vous décidez tout d'abord de pêcher librement ou de participer à un tournoi. Après vous être choisi un capitaine, dont les conseils vous éclaireront, et le lieu de votre pêche, il ne vous reste plus qu'à sélectionner vos leurres et à lancer votre ligne plus ou moins loin. Evidemment, les leurres doivent être adaptés aux poissons désirés sinon ils se décrochent ou la ligne casse... Votre aventure est sous-titrée en français et, rassurez-vous, les poissons mordent plus vite que dans la réalité! Tout est question de stratégie et de technique.



Les décors sont un peu statiques. Comme en vrai.



Le choix des leurres est primordial. Mieux vaut s'y connaître sinon, le capitaine vous tancera!

Les croix de couleur que vous trouvez s'accrochent derrière le vaisseau et agrandissent la barre de vie.

VIACOM/PLAYSTATION
ACTION-TIR octobre

MTV'S Slamscape

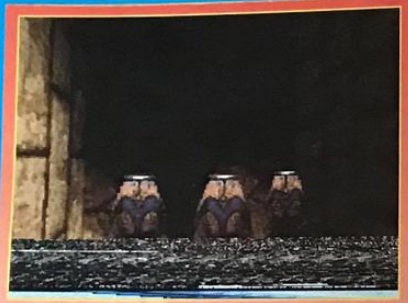
De la science-fiction pure et dure pour ce jeu qui accorde une large place à l'action et à la musique d'ambiance. Le rock du groupe God Lives Underwater dépote, tandis qu'un vaisseau se déchaîne pour shooter les ennemis et secourir des âmes en détresse! A la suite d'accidents de voiture, des âmes humaines ont été envoyées dans un monde virtuel de cauchemar, tandis que les corps servent à des travaux de recherche dans un laboratoire démoniaque. Plongé dans cet univers virtuel aux commandes d'un vaisseau pouvant sauter et tirer, vous devez secourir ces innocents. Amassez les options, dégommez les ennemis, dont des nounours hargneux, et glanez les gemmes représentant les âmes à sauver. Et en rythme, siouplait!

Vous sauvez des âmes, tout comme les anges...

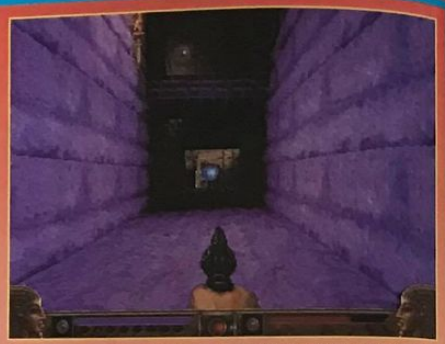
Gare à vos croix de vie, que les ennemis vous volent à la moindre occasion.

Des effets de lumière de toute beauté.

LES PRIX, LE SERVICE, LES NEWS, PAS DE BLEMES, ON FAIT LA POLE POSITION
3615 Consol Plus
NOUVEAU ET UNIQUE !!! REVEND CASH (CONTRE UN CHEQUE)
Rachat : Jeux Playstation : 100/130/150/190 Francs - Jeux S. Nintendo : 50/100/190 Francs - Jeux Saturn : 100/130/150/190 Francs - Jeux Megadrive : 50/70/130/150 Francs
GARANTIE DE PAIEMENT - DELAI MAXIMUM : UNE SEMAINE
PLAYSTATION
SAMPRAS TENNIS 349 F + 0'
CHEESY 349 F + 0'
SIM CITY 2000 349 F + 0'
A IV EVOLUTION 369 F + 0'
DARKSTALKERS 349 F + 0'
FORMULA 1 (F.I.A.) 349 F + 0'
CHRONICLE OF SWORD 369 F + 0'
RESIDENT EVIL 349 F + 0'
LEMMING LAND 349 F + 0'
ONSIDE SOCCER 369 F + 0'
DIE HARD TRILOGY 369 F + 0'
TEKKEN 2 (10/96) 369 F + 0'
CRASH BANDICOOT (10/96) 369 F + 0'
MATERIEL & ACCESSOIRES PLAYSTATION
CORDON PERITEL 149 F + 0'
MEMORY CARD SONY (15 BLOCS) 169 F + 0'
MEMORY CARD (120 BLOCS) 279 F + 0'
ARCADE STICK SONY 399 F + 0'
ARCADE STICK FIRE 299 F + 0'
PAD TURBO/RALENTI 129 F + 0'
VOLANT PEDALE BOITE DE VITESSE 499 F + 0'
VOLANT SEUL 349 F + 0'
MULTIPLAYER SONY 199 F + 0'
TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION A DES PRIX DELIRE !!! (garantie 3 mois)
PLAYSTATION Pal + 1 PAD + CD démo : 1190 F + 0'
SATURN EURO + 1 JEU + 1 PAD : 190 F + 0'
MEGADRIVE +1 PAD : 249 F + 0'
S. NINTENDO + 1 PAD 299 F + 0'
MATERIEL & ACCESSOIRES SATURN
CARTE MEMOIRE SEGA 349 F + 0'
ACTION REPLAY (ADAPT+MEM+ARP) 369 F + 0'
CARTE VIDEO SATURN (FILMS CD!) 1190 F + 0'
ARCAD RACER (VOLANT) 449 F + 0'
CARTE PHOTO CD (PHOTO EN CD) 169 F + 0'
ADAPT JEUX ETRANGERS 169 F + 0'
MANETTE TURBO ET SLOW 99 F + 0'
CONSOLES NEUVES
PLAYSTATION PAL + 1PAD + CD Démo 1489 F + 0'
PLAYSTATION + 1PAD + CD Démo + RVB + KIT MULTI-JEU 1990 F + 0'
SATURN + 1 PAD + CD Démo 1489 F + 0'
SATURN + 1 PAD + DAYTONA 1590 F + 0'
S. NINTENDO + 1 PAD + MARIO ALL STARS 699 F + 0'
MATERIELS GARANTIS 1 AN
L'évènement Playstation c'est FORMULA 1
349 F + 0' de port = 349 F
VAS Y A DONF C'EST DU TOP !
SATURN
DESTRUCTION DERBY 349 F + 0'
TUNNEL B1 349 F + 0'
NEED FOR SPEED 369 F + 0'
ROAD RASH 369 F + 0'
LEGENDE DE THOR 369 F + 0'
DAWN DARKNESS 369 F + 0'
NBA ACTION 369 F + 0'
NIGHT WARRIOR 369 F + 0'
NIGHTS 369 F + 0'
DECATHLET 369 F + 0'
Les frais de port : c'est nul !
0 francs 3615 Consolplus
Depuis 5 ans déjà ... petits prix + port gratuit = Les moins chers de France
PLUS TOUS LES AUTRES SUR LE 3615 CONSOLPLUS TOUT L'ETE
LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX NEUFS & D'OCCASIONS DISPONIBLE 24 H /24 ET 7J/7
A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX
TITRES | PRIX | CONSOLES | PRIX
FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F | TOTAL
COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
Ville : .....
Code Postal
REGLEMENT
CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
CARTE BANCAIRE
Expire fin
CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)
C+ 09/ 96
TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES AUX MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER - Tél. 92 02 06 04 - FAX 93 20 97 03
ET 9 Rue Lépante - 06000 NICE - Tel. 93 92 92 73



Les jarres cachent souvent des objets fort utiles pour la suite du jeu. Il faut les détruire afin de découvrir ce qu'elles contiennent.



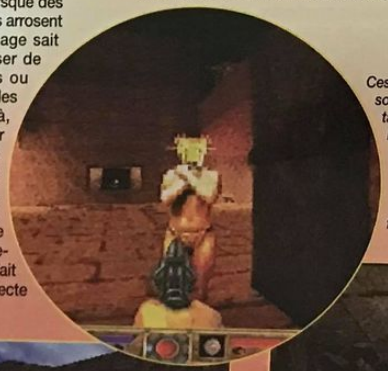
Quand un ennemi vous tire dessus, les parois du labyrinthe reflètent la lumière des projectiles. Le rendu est magnifique.

Exhumed

SEGA/SATURN
ACTION GORE
fin septembre

Ça y est, elle l'a! En attendant la version Saturn de Doom (prévue pour le début de l'automne prochain), voici que la console 32 bits de Sega s'offre un Doom-like des plus intéressants. Exhumed vous propose un petit voyage dans le temps, à l'époque des pharaons. Temples égyptiens, passages sous les pyramides et autres décors du genre seront votre lot quotidien. Comme dans Doom, vous voyez l'action à travers les yeux du personnage que vous incarnez. Mais là, vous pouvez regarder vers le haut et vers le bas, ce qui s'avère extrêmement utile lorsque des ennemis, juchés sur de hautes plates-formes, vous arrosent de projectiles. Autre innovation: votre personnage sait sauter. Et il lui est parfois nécessaire de réaliser de grands bonds pour enjamber des précipices ou atteindre des passages situés en hauteur. Mais les nouveautés de Exhumed ne s'arrêtent pas là, puisqu'il est également possible de se déplacer sous l'eau! En effet, si vous récupérez un masque spécial, le grand bleu s'offre à vous, dévoilant passages dérobés mais aussi, malheureusement, ennemis aquatiques et autres pièges sous-marins. Plusieurs armes sont disponibles. Du simple sabre au terrible fusil mitrailleur en passant par le lance-flammes ou l'arme psychique, tout l'attirail du parfait meurtrier est à votre entière disposition. On s'en délecte d'avance, en attendant le test du mois prochain...

A tout instant du jeu, il est possible d'afficher l'inventaire des objets que vous avez en poche.



Ces créatures de rêve sont en fait de véritables diablesses. Elles se téléportent fréquemment pour apparaître dans votre dos. De plus, leur puissance de feu est dévastatrice.

Certaines parties du labyrinthe mènent à des plans d'eau. Ne vous y risquez pas tant que vous n'avez pas trouvé le masque permettant de respirer sous l'eau.

Dans Exhumed, il vous faudra récupérer des gadgets en tout genre. Celui-ci vous offre une vie supplémentaire.

En errant dans les couloirs, vous croiserez des individus fort peu recommandables. Inutile d'engager la conversation, faites parler la poudre!

BURNING ROAD

FUNSOFT/PLAYSTATION
COURSE
octobre

Le coude à coude est serré, et vous allez vite vous rendre compte que la neige... ça glisse.

On ne cesse de vous en parler depuis bientôt trois mois, mais le jeu en vaut la chandelle, et ça n'a jamais fait de mal de se faire du bien... Burning Road est l'œuvre d'une petite boîte de développement française du nom de Toka. Après un petit tour peu remarqué sur Super Nintendo, où ils signèrent Legend et Ninja Commando sous le nom d'Arcade Zone, ces messieurs sont revenus d'Angleterre, où ils avaient élu domicile, pour s'installer non loin de Paris, et ont commencé à s'adonner à la programmation sur 32 bits. Après un stage intensif pour se familiariser avec la 3D, le graphiste principal et son acolyte programmeur se sont attelés à Burning Road. Un an plus tard, et quelques dizaines de nuits blanches dans les pattes, le jeu était terminé. Sa sortie est prévue pour début octobre. On y retrouve toujours quatre véhicules aux capacités particulières et trois circuits vicelards à souhait. On reste sur les fesses quand on voit que huit voitures peuvent se retrouver simultanément à l'écran, et on sent que l'équipe de développement est férue de Sega Rally et de Ridge Racer. On vous mitonne un test aux petits oignons pour le mois prochain...

La partie "Trafic" vous indique la position des concurrents dans un rayon limité. C'est intéressant, surtout lorsque l'on se retrouve en première place.

Après une telle chute, ce ne sera pas évident de regagner le peloton de tête.

Dans chaque niveau, un engin volant sillonne les cieux. Ici, vous voyez poindre un avion de tourisme à l'horizon.

Admirez le souci du détail apporté aux voitures.

Vous êtes sixième, mais une fois passé le bloc compact en face de vous, vous serez premier. C.Q.F.D.

Andretti Racing 97

Enfin du nouveau à se mettre sous les roues en matière de simulation automobile, avec deux types de courses proposés dans Andretti Racing: stock-car ou Indycar. Ce qui donne le choix entre l'action pure et dure et la stratégie. Les parcours, réalistes, sont au nombre de seize, dont trois circuits de rue et une piste ovale. Après un entraînement sur les circuits de votre choix, vous pourrez suivre vos progrès dans le mode Carrière et savoir si vous avez le profil d'un coureur automobile professionnel... Trois angles de vue sont proposés et les Replays vous permettent de visionner votre course, ainsi que les collisions et accidents les plus spectaculaires! La famille Andretti vous prodigue ses conseils pour accroître vos performances et des reporters sportifs commentent vos courses. Quand la Playstation met le turbo...

Les accidents sont parfois impressionnants. Vous pourrez vous en délecter lors des Replays.

Tous les coups sont permis...

Vue interne au ras des paquerettes.

La carte permet de situer les concurrents.

ELECTRONIC ARTS/PLAYSTATION
COURSE DE VOITURES
octobre

Whizz

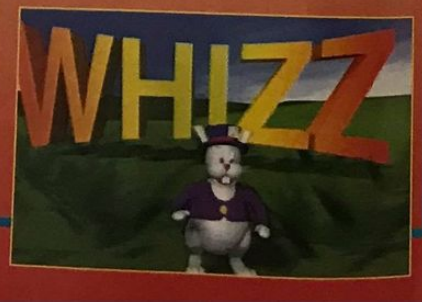
Apprenti magicien, Whizz est un lapin qui ne détonnerait pas dans le monde de Lewis Caroll! Toujours en train de courir, ce lapin bien chapeauté cherche la sortie dans des niveaux semés d'embûches. Il lui faut trouver certains objets, actionner des mécanismes, se battre en tourbillonnant contre les ennemis... Que l'ambiance cartoon et les gags du jeu ne vous abusent pas: le jeu ne semble pas réservé aux petits joueurs. Sa difficulté est corsée par certaines énigmes à résoudre et, surtout, par un timing imparti très serré pour atteindre la sortie. Le but est donc de trouver le chemin le plus court. Les graphismes sont soignés et très bien colorés avec de nombreux effets de transparence, et la jouabilité est sans défaut dans cet environnement en 3D isométrique. Cette version Playstation éditée par Ludi semble identique à la version Super Nintendo que Titus sortira prochainement.

Ces murs se détruisent grâce à une brique de même couleur qu'il faut trouver dans le niveau.

Les ennemis dégommés laissent place à des champignons: les rouges redonnent de la vie, les bleus en enlèvent.

Balade sous la neige. Cent drapeaux donnent une vie supplémentaire.

Les boutons déclenchent des mécanismes parfois vicieux..



LUDI/PLAYSTATION
ACTION-RÉFLEXION
octobre

NOUVEAUX MAGASINS
AVIGNON - 29, rue des Fourbisseurs
LILLE - 41, rue de la Clé
POINTE A PITRE - Angle des rues Abbé Grégoire & Jean Jaurès
LE PUY EN VELAY - 16 Bd Saint Louis
FORT DE FRANCE - 10 rue Joseph Gumpère
MONT DE MARSAN - 15 rue des Cordeliers
AUBERVILLIERS - 28 rue du Moutier
TARBES - 6, rue B. Barrère
REIMS - Place Drouet d'Erlon - Galerie du Lion d'Or
PARIS 6 - 15, rue Bréa (métro Vavin)
HAGUENAU - 2, rue des Dominicains - Galerie St Jacques

OUVERTURES PROCHAINES PERPIGNAN - MENTON - MEAUX - ST MALO - BEAUVAIS
ARLES - LIMOGES - ANTIBES - SALON DE PROVENCE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

PLAYSTATION
Console PLAYSTATION & un Pad
+ 1 CD de demo
1490,00 Frs
console Française distribuée et garantie par SONY France
Les nouveautés Play Station
Formula One - Raging Skies - Time Commando
Top Gun - Andretti Racing 97 - Die Hard Trilogy
Pete Sampras Extreme - NHL Powerplay 96
REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS

SATURN
console SATURN et un pad*
1490,00 Frs
Les nouveautés Saturn
Nights - Destruction Derby
HFL Powerplay 96 - Olympic Games
Loaded
REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !
l'Engagement des DOCKS
• Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie
Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
• Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
• Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news
cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
• Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France
sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)
LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

Jeux d'occasion SATURN et PLAY STATION à partir de 99,00 Frs

DOCK GAMES PAIE COMPTANT AUX MEILLEURES CONDITIONS VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO
(voir conditions argus dans votre magasin le plus proche)

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéodans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96,
notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin
Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale
Une vraie Centrale d'Achat, plateforme et entrepot
Renseignements 24H sur 24 au 36 68 22 06

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
La Carte DOCKID

- 02 St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07 - 03 MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82 - 03 MOULIN - Serveur 36 68 22 06 Nouveau ! - 06 NICE St Laurent du Var - Tél: 93 72 87 20
- 06 GRASSE - Tél: 93 36 34 45 - 10 TROYES - Tél: 25 73 11 28 - 11 NARBONNE - Tél: 68 32 87 80
- 12 RODEZ - Tél: 65 68 94 58 - 13 AIX en Provence - Tél: 42 21 95 26 - 13 MARSEILLE (Metro Castelane) - Tél: 91 78 96 75
- 16 ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15 - 17 LA ROCHELLE - Tél: 46 41 29 01 - 18 BOURGES - Tél: 48 24 92 62 - 19 BRIVE La Gaillarde - Tél: 55 17 92 30
- 20 AJACCIO - Tél: 95 21 19 05 - 21 DIJON - Tél: 80 58 95 94 - 22 St BRIEUC - Tél: 96 62 33 13 - 24 PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00 - 26 VALENCE - Tél: 75 56 72 90
- 27 EVREUX - Tél: 32 62 54 72 - 30 NIMES - Tél: 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tél: 56 01 13 19 - 34 SETE - Tél: 67 74 81 46 - 37 TOURS - Tél: 47 20 42 30
- 38 GRENOBLE - Tél: 76 47 14 25 - 34 MONTPELLIER - Tél: 67 60 42 57 - 40 TARNOS - Tél: 59 64 18 66 - 40 MONT DE MARSAN - Tél: 58 06 39 51 Nouveau !
- 41 BLOIS - Tél: 54 78 97 38 - 42 St ÉTIENNE - Tél: 77 41 84 79 - 43 LE PUY EN VELAY - Tél: 71 09 37 17 - 44 NANTES - Tél: 40 35 57 93
- 45 ORLEANS - Tél: 38 77 98 30 - 47 AGEN - Tél: 53 87 92 52 - 49 ANGERS - Tél: 41 87 59 14 - 49 CHOLET - Tél: 41 46 06 01
- 51 REIMS - Serveur 36 68 22 06 Nouveau ! - 57 METZ - Tél: 87 36 33 33 - 59 DUNKERQUE - Tél: 28 66 73 73 - 59 LILLE - Tél: 20 51 44 75 - 60 CREIL - Tél: 44 25 56 64
- 63 CLERMONT-FERRAND - Tél: 73 28 93 37 - 64 BAYONNE - Tél: 59 59 41 61 - 67 STRASBOURG - Tél: 88 22 54 81 - 67 HAGUENAU - Tél: 88 73 53 88 Nouveau
- 69 LYON (Metro Guillotière) - Tél: 78 60 33 60 - 71 CHALON S/Saone - Tél: 85 42 98 58 - 74 ANNECY - Tél: 50 51 44 98
- 74 ANNEMASSE & Genève -Tél: 50 87 16 75 - 75 PARIS 16 (Metro Pompe) - Tél: (16-1) 45 04 13 10 - 75 PARIS 6 (Metro Vavin) - Tél: (16-1) 46 33 79 11 Nouveau !
- 76 DIEPPE - Tél: 35 84 63 90 - 76 LE HAVRE - Tél: 35 22 72 55 - 77 MELUN - Tél: (16-1) 64 37 41 98 Nouveau ! - 79 NIORT - Tél: 49 77 05 13
- 80 AMIENS - Tél: 22 92 28 85 - 81 ALBI - Tél: 63 49 94 40 - 82 MONTAUBAN - Tél: 63 66 57 33 - 83 FREJUS - Tél: 94 53 64 18 - 83 TOULON - Tél: 94 91 39 69
- 84 AVIGNON - Tél: 90 82 22 61 (MAGASIN PILOTE) - 93 AUBERVILLIERS - Tél: (16-1) 43 52 70 23 Nouveau ! - 94 LA VARENNE St Hilaire - Tél: (16-1) 43 81 03 17
- 97 LA REUNION LE TAMPON - Tél: 27 87 76 - 97 POINTE A PITRE - Tél: 93 20 69 Nouveau ! - 97 FORT DE FRANCE - Tél: 63 12 13 Nouveau !

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68..... : la taxation est de 2,23 F TTC / min.
** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.

Supersonic Racers

MINDSCAPE/PLAYSTATION
COURSE
octobre

Sorti de l'imagination débridée de certains créateurs exilés de Micromachines, Supersonic Racers est une course délirante dans le plus pur style cartoon. Le joueur pourra s'adonner à cet exercice sur plus d'une trentaine de circuits disséminés dans dix mondes différents. La mer, l'espace, la ville, le désert... A chaque fois, les caractéristiques de conduite seront particulières, et il faudra souvent jouer des coudes et bien connaître les circuits pour s'en sortir honorablement. Huit personnages pourront être sélectionnés et, bien évidemment, à chaque personnage correspond une voiture et un style de conduite particuliers. La totalité des courses sont vues de haut, et aucune autre vue n'est sélectionnable, mais certains obstacles sur le parcours (balançoires, ascenseurs) offrent un brin de dépaysement aux joueurs amateurs.

C'est en orbite autour d'une étoile que votre course se déroulera.

Les obstacles sur le parcours devront être abordés lentement. Ici, vous devez atteindre la balançoire pour passer de l'autre côté.

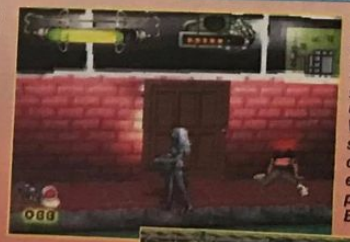
Les courses au coude à coude sont nombreuses, mais aucune arme (et c'est dommage) ne sera là pour vous aider.

Le premier parcours du désert n'est pas bien compliqué. Veillez dès le début à vous défaire de la concurrence...

Steel Harbinger

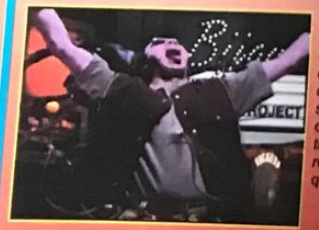
MINDSCAPE/PLAYSTATION
AVENTURE-SHOOT
octobre

C'est en 2069 que va commencer votre aventure, au moment où d'étranges météorites aliens viennent s'abattre un peu partout sur la Terre. Votre père est biologiste dans un laboratoire d'étude de ces météorites, et vous n'auriez jamais dû vous approcher de l'objet de leurs recherches puisque vous voilà transformé en une créature extraterrestre qui doit se nourrir de sang pour survivre. Doté d'un arsenal on ne peut plus conséquent, vous allez donc aider les Terriens à contrer la menace alien. C'est un jeu d'aventure/action qui vous est offert. Plusieurs angles de vue de votre position sont disponibles et de très nombreuses armes composent votre arsenal. Vous devez détruire les aliens, épargner les humains, et si possible accomplir les missions qui vous sont assignées. Les sprites sont assez pixélisés mais l'action ne faiblit pas une seconde, et quand vous aurez vu la qualité de la trentaine de séquences cinématiques qui parsèment le jeu, vous serez comblé.



Une des particularités remarquées de Steel Harbinger est la quantité d'hémoglobine répandue un peu partout. Votre personnage se nourrit même des restes des ennemis abattus pour survivre. Beurk!

Ces bornes d'information vous indiqueront la mission à suivre dans le niveau.



La qualité de l'introduction et des diverses séquences cinématiques est remarquable.

Vous devez détruire ces tours pour accéder aux habitations.

Starwinder

Premier challenger de la planète que nous avons coutume d'appeler la Terre, vous allez devoir concourir contre des monstres de toutes les galaxies pour leur montrer de quel bois les Terriens se chauffent. Une quarantaine de courses devront être disputées pour arriver au sein des seins, Epsilon Indy. Ces courses se déroulent sur des circuits spatiaux, et ne sont pas si simples qu'il n'y paraît. Car plus vous êtes près du "sol", plus vous allez vite, et rester près du sol n'est pas une sinécure. Les ennemis vous tirent dessus à tout va, les météorites bloquent le chemin, et les parcours sont vraiment tordus. Les boutons de flanc permettront de stabiliser votre vue vers la gauche ou la droite, tandis que les autres vous permettront soit de tirer, soit d'accélérer, soit de freiner. Les concurrents sont coriaces, et les graphismes plutôt sympathiques. Et quand on sait qu'au moindre geste brusque, c'est la sortie de circuit assurée, et la perdition dans le vide intersidéral, le challenge est de taille, avec pour première difficulté de rester sur la piste.

Bien évidemment vous pouvez tirer sur les concurrents gênants.

C'est au début de la course que tout se joue. Plongez directement vers le sol et ne quittez cette position sous aucun prétexte.

La vitesse d'animation est très rapide, surtout lorsque vous êtes près du sol.

MINDSCAPE/PLAYSTATION
COURSE
octobre

De nombreuses séquences animées entrecoupent vos victoires... ou vos défaites.

RÉSULTATS DU CONCOURS "RIDGE RACER REVOLUTION"

organisé par
Sony Computer Entertainment
paru dans le n° 54 de

CONSOLES+

1 CONSOLE PLAYSTATION + 1 JEU RIDGE RACER REVOLUTION (1er au 5e lot)

- Bruno Flin - 61200 Argentan
- Philippe Ielsch - 25430 Servin
- Benjamin Troesch - 16700 Ruffec
- Joseph Spirito - 1213 Onex (Suisse)
- Cedric Perret - CH-2108 Couvet (Suisse)

1 JEU PLAYSTATION RIDGE RACER REVOLUTION (6e au 8e lot)

- Laurent Jungo - 1700 Fribourg (Suisse)
- Philippe Bouy - 58700 Premery
- Nicolas Guillotin - 49070 Beaucouze

1 T-SHIRT SONY (9e au 40e lot)

- Stéphane Mahier - 37320 Truyes
- Laurence Lemaire - 59300 Valenciennes
- Antonio Albuquerque - 93200 St-Denis
- Laurent Thouin - 95800 Cergy
- Marco Schefer - CH-1217 Meyrin (Suisse)
- Emmanuel Mouchet - 74100 Annemasse
- François Lefaure - 38440 St-Jean-de-Bournay
- Jérôme Desangois - 50340 Flamanville
- Frédéric Gautier - 72250 Parigné l'Evêque
- Gérôme Boudie - 47260 Castelmoron-sur-Lot
- Xavier Matte - 60180 Nogent-sur-Oise
- Sylvain Nazal - 83000 Toulon
- Colab Peak - 52000 Commercy
- Patrick Kermeeff - 94290 Villeneuve-le-Roi
- Richard Trigaud - 92100 Boulogne
- Jeremy Hagege - 94120 Fontenay-sous-Bois
- Gérald Guyet - 19200 Ussel
- Thierry Cazadamont - 13011 Marseille
- Sébastien André - 89340 Villeneuve-la-Guyard
- Bilal Omarjee - 97410 La Réunion
- Yannick Huchard - 95800 Cergy-St-Christophe
- David Rose - 86220 Loudun
- Hélène Pernin - 75012 Paris
- Bernard Houette - 72140 Rouessé Vassé
- Philippe Delory - 59300 Valenciennes
- Vincent Feret - 57310 Bousse
- Clément Guericolas - 54110 Varangeville
- Kevin Fernandès - 78370 Plaisir
- Rafik Benaceur - 38550 St-Maurice-l'Exil
- Nicolas Fanjeau - 31770 Colomiers
- Alexandre Bouton - 75009 Paris
- Maria Fernandès - 78370 Plaisir

Nintendo 64 Press Start

Après bien des retards, la Nintendo 64 a été officiellement mise en vente au Japon le 23 juin de l'an de grâce 1996. Les estimations de vente pour le premier week-end d'exposition avoisinent les 260 000 unités. Un chiffre supérieur aux ventes cumulées de la Playstation et de la Saturn durant la première journée. Le lancement de la Nintendo 64 a donc été un franc succès, mais les mois à venir risquent d'être plus sombres. Comment va s'organiser le jour J américain? quelles sont les chances de la console en Europe? Autant de questions qui alimentent le suspense autour d'une console longtemps annoncée.

Spy

Un peu plus d'un mois après la sortie officielle au Japon, il est déjà possible de dresser un bilan du lancement. Selon nos sources, la Nintendo 64 se serait vendue à 600 000 exemplaires (dont 450 000 la première semaine).

Chez Nintendo, on parle de 800 000 exemplaires. Pour ce qui est des espérances de vente, Nintendo table sur l'implantation d'un parc de 5 millions de Nintendo 64 au Japon et aux Etats-Unis avant la fin de son année fiscale, fixée au 31 mars 1997. Vous remarquerez que le marché européen n'est pas inclus dans ce calcul... Vraisemblablement, le constructeur ne compte sortir que très peu d'exemplaires en Europe d'ici à mars prochain.

Mario superstar

Super Mario 64 a très logiquement remporté tous les suffrages au Japon. Chaque possesseur de Nintendo 64 en a acheté un exemplaire avec sa console. Pilotwings 64 n'a pas eu le succès escompté (on parle de 300 000 cartouches vendues, soit un jeu pour deux consoles). Quant au jeu de shogi (jeu d'échecs japonais), il a fait un bide quasi historique (15 000 exemplaires seulement!)... Malheureusement pour Nintendo, les titres à venir se font rares (aussi rares que les cheveux sur la tête à Niiico, c'est dire...). Il paraît que l'on trouve déjà des consoles Nintendo 64 sur le marché de l'occasion nippon. Ce qui, un mois après la sortie de la console, laisse présager le pire. Nintendo a donc tout intérêt à sortir un titre fort dans les semaines à venir... "Nous pensons que, dans un futur proche, la sortie de quatre ou cinq titres de qualité par mois serait la meilleure approche", vient d'annoncer dans son discours annuel le président Hiroshi Yamauchi. Sa déclaration n'est pas tombée dans l'oreille de joueurs sourds... Mais, en privé, le président aurait précisé: "Nous serions terriblement chanceux si trois des vingt prochains produits arrivent à la hauteur de Super Mario 64."

American Way of marketing

Après sa sortie japonaise, la console devrait faire un débarquement remarqué aux Etats-Unis. La date du 30 septembre semble se confirmer, et le prix de 249,95 dollars (1 250 francs) également. Nintendo of America a prévu un budget de 54 millions de dollars pour sa campagne de lancement (ce qui représente, puisque 500 000 consoles seront disponibles au jour J, plus de 100 dollars d'investissement par machine!). Nintendo annonce également des partenariats spécifiques avec la chaîne câblée pour enfants Nickledeon, le géant des corn-flakes Kellog's, et le numéro un de la vidéo américaine Blockbuster Video. Les affaires ont l'air de marcher, si bien d'ailleurs que les distributeurs ont dû cesser de prendre les commandes, de peur de ne pouvoir honorer leurs clients. Les titres disponibles à la sortie américaine devraient être au nombre de huit: Super Mario 64 (qui, selon les dernières rumeurs, serait amélioré pour le marché yankee), Pilotwings 64, Wave Race 64, Body Harvest, Tetris Phear, Star Wars: Shadow of the Empire, Cruis'n USA et Killer Instinct. Nombreux sont ceux qui prétendent que Super Mario Kart sera également disponible, mais le constructeur n'a pas confirmé cette rumeur.

Frenchies en mal de hardware

Pauvres petits "Frenchies", la console de Nintendo est interdite à l'import, et elle n'est pas près de sortir. Nintendo France, en vertu d'un article du code de la propriété intellectuelle et d'un astucieux chantage auprès des plus gros distributeurs (pour plus de détails, voir notre article dans notre hors série de cet été), a en effet réussi à empêcher les importateurs de disposer la console sur les étals français. Même si de nombreuses boutiques sur la place de Paris et ailleurs se sucrent allègrement en vendant les consoles sous le manteau à des prix exorbitants... La date de sortie officielle en Europe serait prévue pour le début de l'année prochaine (entre février et mars). Et même si quelques exemplaires étaient disponibles à Noël, il semblerait que Nintendo souhaite privilégier les marchés allemand et britannique... Pauvres petits "Frenchies".

Les chances européennes

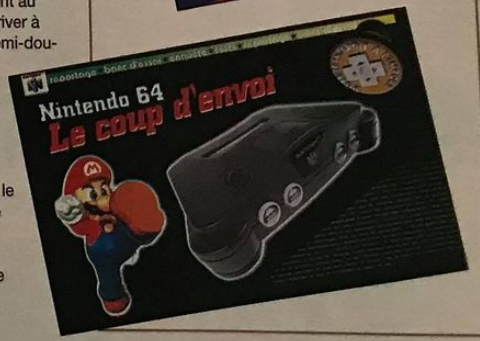
Comme le fait remarquer "CTW" dans un récent article sur les chances de la Nintendo 64, les ventes européennes de Nintendo sur le marché des 8 ou des 16 bits n'ont jamais atteint les ventes américaines ou japonaises. Et les bons résultats enregistrés au Japon ne permettent donc pas de présumer d'un succès européen. De plus, Nintendo se trouve, à bien des égards, dans une position délicate en Europe. La concurrence, tout d'abord, y est sévère. Sony et Sega proposent des consoles et des jeux à des prix attractifs, et les coûts de fabrication des cartouches restent largement supérieurs à ceux d'un CD. La marge de manœuvre de Nintendo, qui a choisi ce support, est donc très réduite. Les éditeurs tiers se retrouvent également dans une situation périlleuse. Sortir un jeu sur Nintendo 64 présente une grande part de risque. En effet, ceux-ci sont obligés de payer à l'avance l'achat des cartouches (pour 250 000 pièces, l'éditeur doit débourser 50 millions de francs...), et doivent, pour rentabiliser leur investissement, proposer les jeux à plus de 300 francs. En dessous de ce seuil, l'affaire n'est plus rentable. Vous comprendrez alors que de nombreux éditeurs préfèrent rester dans les rangs de Sony et de Sega, d'autant que Nintendo continue d'exiger l'exclusivité des titres sortis sur sa bécane...

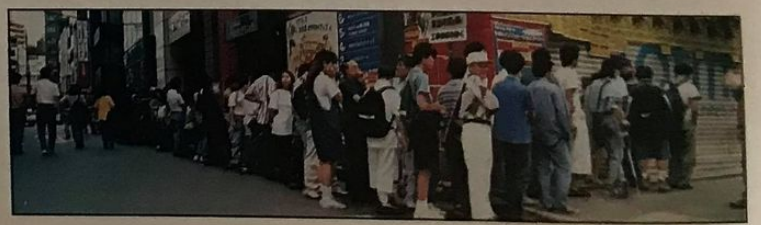
La qualité plutôt que la quantité

Mais ne noircissons pas trop le tableau. D'après une récente étude du constructeur de manettes Alps Electric Company, Nintendo détiendrait d'ores et déjà 6% des parts de marché sur le volume mondial (contre 45% pour Sony, 35% pour Sega, 12% pour Panasonic et 2% pour NEC), et cela alors que la console n'est disponible que depuis un mois, et ce seulement au Japon... De plus, Nintendo peut arriver à convaincre avec seulement une demi-douzaine de titres aussi bons que Mario dans une année. La qualité prendrait le pas sur la quantité, et tous les joueurs (qu'ils soient nippons, américains ou belges) se devraient de posséder la console aux meilleurs titres. Espérons que le "Press Start" de la Nintendo 64 ne soit pas un faux départ et que les titres de qualité seront nombreux. Pour l'instant, les jeux sont encore loin d'être faits...

POUR CEUX QUI ONT MANQUÉ LE DÉBUT...

Bande de petits veinards. Vous avez pu découvrir en exclusivité et pour la première fois en France, le compte rendu complet de la sortie japonaise de la console du moment. Outre le banc d'essai de la console, l'enquête sur l'interdiction de l'import en France, ou l'analyse de la sortie japonaise, ce hors série de Consoles+ vous propose les premiers tests de Super Mario et de Pilotwings. Tous à vos kiosques!





ATTENTION, UN MARIO PEUT CACHER UN YOSHI!

Chose promise, chose due. Nous vous disions que nous vous révélerions dans ce numéro comment retrouver Yoshi dans Super Mario 64. Eh bien, voici la marche à suivre. Après avoir récupéré 120 étoiles, allez dans le jardin qui entoure le château. Pénétrez dans le canon à côté de l'eau (il est maintenant ouvert) et visez le haut du château. Là, vous tomberez nez à nez avec Yoshi, qui vous donnera cent vies avant de s'en aller. Après lui avoir causé, vous pouvez effectuer un nouveau triple saut (le troisième saut vous rend invincible pour un petit moment). Voilà, c'est tout. Vous ne pouvez pas chevaucher la bête, et la rencontre avec Yoshi n'ouvre pas l'accès à d'autres niveaux. Cela ne change rien à la fin du jeu. Merci, Myiamoto.

N°1 DE L'OCCASION SUR PARIS ... MOINS CHER QUE TOUT

LES MEILLEURS PRIX, LES MEILLEURS CONSEILS, UN GRAND CHOIX DE JEUX, TOUTES LES NOUVEAUTÉS, NOTRE NOUVEAU SYSTEME D'ECHANGE, ... STOCK GAMES C'EST TOUT ÇA !!!

PLAYSTATION

→ NEUF

CABLE RGB	129 F
JOYPAD PSX	149 F
MEMORY CARD	199 F
MEM. CARD 120 BLOCKS	299 F
OVERBLOOD (JAP)	499 F
TOBAL N°1 (JAP)	499 F
FADE TO BLACK	369 F
RESIDENT EVIL	369 F
FORMULA ONE	369 F
TEKKEN 2	369 F

→ OCCASION

CONSOLE PSX + 1 JEU	1290 F
ACTUA SOCCER	199 F
ADIDAS SOCCER	299 F
AIR COMBAT	199 F
ALIEN TRILOGY	249 F
ALONE IN THE DARK	249 F
ASSAULT RIGS	199 F
CRAZY IVANS	149 F
CRITICOM	199 F
CYBER SLED	149 F
DESCENT	299 F
DESTRUCTION DERBY	149 F
DISC WORLD	149 F
DOOM	199 F
EXTREME GAMES	249 F
FIFA SOCCER	149 F
GEX	249 F
JUMPING FLASH	149 F
KILEAK THE BLOOD	149 F
LOADED	149 F
LONE SOLDIER	199 F
MAGIC CARPET	249 F
MORTAL KOMBAT 3	149 F
NBA JAM TE	149 F
NEED FOR SPEED	299 F
NOVA STORM	149 F
NBA IN THE ZONE	249 F
RAIDEN PROJECT	199 F
RAPID RELOAD	199 F
RAYMAN	249 F
RIDGE RACER	149 F
RIDGE RACER REV	299 F
ROAD RASH	299 F
STREET FIGHTER ALPHA	299 F
STRIKER	99 F
SHELLSHOCK	249 F
THE D	199 F
THUNDER HAWK 2	199 F
TOSHINDEN	149 F
TOTAL ECLIPSE	149 F
TOTAL NBA 96	249 F
TRUE PINBALL	299 F
WING COMMANDER III	199 F
WIPE OUT	199 F
WORMS	299 F
THEME PARK	299 F
ZERO DIVIDE	149 F

SATURN

→ NEUF

CABLE RGB	129 F
JOYPAD EXPLORER	99 F
JOYPAD SATURN	169 F
PRO ACTION REPLAY	299 F
ARCAD RACER (VOLANT)	429 F
BOMBER MAN (JAP)	429 F
DARK SAVIOR (JAP)	429 F
ALBERT ODDYSSEY (JAP)	429 F
IRON STORM (US)	429 F
GUARDIAN HEROES	329 F
MORTAL KOMBAT 3	349 F
LOADED	349 F
NEED FOR SPEED	369 F
NIGHT + PAD ANALOGIC	449 F

→ OCCASION

CONSOLE SATURN + 1 JEU	1290 F
CARTE MPEG	799 F
ALONE IN THE DARK	299 F
BAZOOKATONE	249 F
BUGS	249 F
BAKU BAKU	249 F
CLOCK WORM NIGHT	149 F
CLOCK WORM NIGHT II	249 F
DARIUS	249 F
DAYTONA	99 F
DIGITAL PINBALL	249 F
F1-LIVE	249 F
FIFA SOCCER 96	199 F
GALACTIC ATTACK	249 F
GOLDEN AXE DUEL	249 F
HANG ON 96	249 F
MAGIC CARPET	249 F
MYSTERIA	249 F
NHL HOCKEY	249 F
PANZER DRAGON	149 F
PANZER DRAGON II	299 F
PARODIUS	249 F
PEEBLE BEACH GOLF	249 F
RAYMAN	249 F
ROBOTICA	199 F
SEGA RALLY	299 F
SHELLSHOCK	249 F
SHINOBI X	199 F
SIM CITY 2000	299 F
STREET FIGHTER ALPHA	299 F
THE D	199 F
THE HORDE	249 F
THEME PARK	299 F
THUNDER HAWK 2	199 F
TOSHIDEN	249 F
VICTORY GOAL	149 F
VIRTUA COP	249 F
VIRTUA FIGHTER	99 F
VIRTUA FIGHTER 2	299 F
VIRTUA RACING	199 F
VIRTUA REMIX	149 F
WING ARMS	249 F
WIPE OUT	249 F
WORMS	299 F
X-MEN	299 F

SUPER NINTENDO

CABLE RGB	99 F
TRANSFORMATEUR	99 F
JOYPAD SUPER NIN	69 F
STARWING	59 F
STREET FIGHTER II	59 F
BLAZING SKIES	99 F
DINO DINI SOCCER	99 F
KICK OFF	99 F
PILOT WING	99 F
FIRST SAMURAI	99 F
SUPER TENNIS	69 F
FIGHTING SPIRIT	99 F
SUPER SOCCER	99 F
POPULOUS	99 F
GHOULS' N GHOSTS	99 F
SUPER ALESTE	99 F
SPINDIZZY	99 F
SUPER R-TYPE	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ALIEN 3	149 F
SYNDICATE	199 F
BATMAN RETURNS	99 F
TINY TOON	149 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	99 F
F ZERO	99 F
EQUINOX	149 F
INDIANA JONES	149 F
TECMO NBA BASKETBALL	149 F
MAGICAL QUEST	149 F
RISE OF THE ROBOTS	149 F
DRAGON	149 F
ADDAMS FAMILLY	149 F
NBA JAM	149 F
ACTRAISER 2	149 F
DAFFY DUCK	149 F
FIFA SOCCER	149 F
SUPER BOMBERMAN	199 F
KILLER INSTINCT	149 F
UTOPIA	199 F
MICKEY MANIA	199 F
NBA JAM T.E	199 F
SPARKSTER	199 F
WARLOCK	199 F
STREET RACER	199 F
ERIC CANTONA	199 F
SUPER METROID	199 F
LES SCHTROUMPFS	199 F
MYSTIC QUEST	199 F
FLASHBACK	199 F
MORTAL KOMBAT 2	199 F
ZELDA	199 F
DONKEY KONG COUNT.	199 F
MR NUTZ	199 F
LEMMINGS 2	199 F
NHL HOCKEY 95	249 F
DRAGON BALL Z	249 F
LOST VIKING	249 F
WOLFENSTEIN 3D	249 F
TURN & BURN	249 F
ROCK & ROLL RACING	249 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
DEMONS CREST	249 F
CANNON FODDER	249 F
EART WORM JIM	249 F
URBAN STRIKE	299 F
ROI LION	249 F
NIGEL MANSELL	249 F
V-BALL	249 F
VAL D' ISERE CHAMPION	249 F
SUPER STAR SOCCER	249 F
TIME OF ILLUSION	249 F
SAMOURAI SHODOWN	299 F
ADDAMS FAMILLY VALUES	299 F
SECRET OF MANA	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F
JUNGLE STRIKE	299 F

MEGADRIVE

JOYPAD MEGADRIVE	39 F
CABLE PERITEL MD I / MD II	99 F
TRANSFORMATEUR MD I / MD II	99 F
SONIC	39 F
STREET OF RAGE	49 F
STRIDER	69 F
ALIEN STORM	69 F
JURASSIC PARK	69 F
FIFA SOCCER	99 F
KID CAMELEON	99 F
BULLS VS BLAZERS	99 F
AQUATIC GAMES	99 F
WRESTLE MANIA	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ULTIMATE SOCCER	99 F
TOKI	99 F
STREET FIGHTER II	99 F
QUACKSHOT	99 F
ETERNAL CHAMPIONS	99 F
TINY TOONS	99 F
THUNDER FORCE II	99 F
COOL SPOT	99 F
SONIC 2	99 F
NBA JAM	99 F
ANOTHER WORLD	99 F
DESERT STRIKE	149 F
STREET OF RAGE II	149 F
TURTLES FIGHTERS	149 F
FIFA SOCCER 95	149 F
WINTER OLYMPIC	149 F
NBA SHODOWN	149 F
THUNDER FORCE IV	149 F
MICKEY MANIA	149 F
FLASH BACK	149 F
MR NUTZ	149 F
ALADDIN	149 F
LEMMINGS II	149 F
NHL HOCKEY 95	149 F
PITFALL	199 F
FERRARI GRAND PRIX	199 F
ALIEN 3	199 F
NBA JAM T.E	199 F
GUNSTAR HEROES	199 F
DRAGON' S FURY	199 F
LES SCHTROUMPFS	199 F
MEGA TURICAN	199 F
ROAD RASH II	199 F
MORTAL KOMBAT II	199 F
STAR GATE	199 F
JOHN MADDEN 95	199 F
SONIC AND KNUCLES	199 F
POWER DRIVE	249 F
LAND STALKER	249 F
EARTH WORM JIM	249 F
ROI LION	249 F
URBAN STRIKE	249 F
SONIC 3	249 F
FIFA SOCCER 96	299 F
MORTAL KOMBAT 3	299 F
SOLEIL	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F
LIGHT CRUSADER	299 F
SHINING FORCE II	299 F
LA LEGENDE DE THOR	299 F
VIRTUA RACING	299 F

NEO GEO CD

JOYPAD NEO GEO	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
SAMOURAI SHODOWN	149 F
KING OF FIGHTERS 94	149 F
SAMOURAI SHODOWN 2	149 F
SUPER SIDE KICKS 2	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
FATAL FURY 3	149 F
TOP HUNTER	149 F
FAT FURY SPECIA	149 F
BASEBALL STAR 2	199 F
ALPHA MISSION 2	149 F
BASEBALL STAR 2	149 F
STREET HOOP	199 F
MUTATION NATION	199 F
VIEWPOINT	199 F
WORD HEROES 2 JET	199 F
LAST RESORT	249 F
SAVAGE REIGN	249 F
A O KOMBAT	249 F
KARNOV'S REVENGE	249 F
NINJA COMMANDO	249 F
KING OF FIGHTERS 95	329 F
SAMOURAI SHODOWN 3	329 F

3 DO

MAD DOG MAC CREE	99 F
QUARANTINE	99 F
SHOCK WAVE	99 F
BURNING SOLDIER	99 F
WING COMMANDER	99 F
SEWER SHARK	99 F
DRAGON REVENGE	99 F
MICROCOSM	99 F
ALONE IN THE DARK	99 F
HELL	99 F
IMMERCERNARY	99 F
JURASSIC PARK	99 F
STARBLADE	99 F
REBEL ASSAULT	99 F
JOHN MADDEN	99 F
TOTAL ECLIPSE	99 F
OFF ROAD INTERCEPTOR	99 F
SALYER	99 F
FIFA SOCCER	99 F
NIGHT TRAP	149 F
THEME PARK	149 F
HORDE	149 F
RETURN FIRE	149 F
WING COMMANDER 3	149 F
ROAD RASH	199 F
NEED FOR SPEED	299 F
CAPTAIN QUASAR	249 F

NEO GEO cartouche

JOYSTICK NEO GEO	249 F
MEMORY CARD	129 F
SUPER SPY	149 F
KING OF THE MONSTERS	149 F
NAM 75	149 F
BASE BALL 2020	149 F
ART OF FIGHTING	149 F
WORLD HEROES 2	149 F
BASE BALL STARS	149 F
MAGICIAN LORD	149 F
FATAL FURY 2	149 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
TRASH RALLY	299 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
FOOT FRENZY	349 F
EIGHTMAN	299 F
SENGOKU 2	349 F
SUPER SIDE KICKS	249 F
ROBO ARMY	299 F
WORLD HEROES 2 JET	449 F
SAMOURAI SHODOWN 2	499 F
WIND JAMMERS	499 F
SUPER SIDE KICKS 2	499 F
LAST RESORT	499 F
GALAXY FIGHT	699 F

NEC

CONSOLE DUO R + 1 JEU	1290 F
PC GT + 1 JEU	849 F
ARCADE CARD DUO	249 F
ART OF FIGHTING	99 F
BOMBER MAN 92	129 F
BRANDISH	249 F
DODGE BALL CARD	249 F
DRACULA X	299 F
DRAGON BALL Z	349 F
F1 CIRCUS 91	149 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
FATAL FURY 2	99 F
FINAL MATCH TENNIS	199 F
FINAL SOLDIER CARD	149 F
LORD OF THUNDER	299 F
MAGICOAL	199 F
NINJA GAIDEN	99 F
PC KID 2	199 F
POWER SPORTS CARD	129 F
PRINCE OF PERSIA	99 F
STAR PARODIA	249 F
SWORD MASTER	249 F
TATSUJIN	129 F
VIGILANTE	99 F
Y' S I ET 2	249 F
Y' S IV	349 F

JEUX A PARTIR DE 49 F

PC CD ROM

COMMAND & CONQUER	299 F
CIVILISATION II	299 F
CAESAR II	299 F
DUKE NUKEM 3D	249 F
ECSTATICA	149 F
F1 GP	299 F
LOST EDEN	149 F
MAGIC CARPET 2	249 F
MECH WARRIORS II	249 F
PHANTASMAGORIA	249 F
RISE OF THE ROBOT	99 F
STAR WARS II	249 F
SCREAMMER	149 F
STONE KEEP	199 F
SETTLERS II	299 F
WARCRAFT II	249 F
WING COMMANDER IV	299 F
WIPE OUT	199 F
WORMS	249 F

AUTRES CONSOLES

MEGA CD - 32 X - CDI
NINTENDO - MASTER SYSTEM

GAME BOY

Jeux à partir de 69 F

WARIOLAND	149 F
ZELDA	149 F

GAME GEAR

Jeux à partir de 69 F

BATMAN RETURNS	99 F
ECCO THE DOLPHIN	99 F
FIFA SOCCER	99 F
GLOBAL GLADIATOR	99 F
NBA JAM TE	129 F
SHINOBI	99 F
SONIC DRIFT	149 F
STRIDER	99 F
WONDER BOY	99 F

JAGUAR

CANNON FODDER	199 F
DRAGON	199 F
KASUMI NINJA	199 F
PINBALL FANTASIES	199 F
WOLFENSTEIN 3D	199 F
IDOL 2	199 F

Magasins

PROCHAINEMENT
BRIANCON
ROUEN
BEAUVAIS

JUSSIEU - VPC
3, rue d'Arras
75005 PARIS
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
☎ (1) 46 33 07 83

JUSSIEU - ESPACE CONSOLES
15, rue des Ecoles
75005 PARIS
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
☎ (1) 46 33 07 83

JUSSIEU - ESPACE CD ROM
13, rue des Ecoles
75005 PARIS
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
☎ (1) 46 33 07 83

REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
☎ (1) 43 55 76 45

ENGHIEN
52, rue du Général de Gaulle
95880 ENGHIEN LES BAINS
☎ (1) 39 64 36 52

LA DEFENSE
71 av du Pr Wilson
92800 PUTEAUX
M° RER La defense
☎ (1) 49 06 96 08

GARE DU NORD
23, rue d' Abbeville
75009 PARIS
M° Poissonnière ou Gare du nord
☎ (1) 44 63 02 49

MONTPARNASSE
4, rue Campagne Première
75014 PARIS
M° Raspail ou Vavin
☎ (1) 43 35 32 10

BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 BOULOGNE
M° Marcel Sembat
☎ (1) 46 21 19 92

METZ
80, En Fournirue
57000 METZ
☎ 87 37 37 47

NANTES
9, rue Jean-Jacques Roussseau
44000 NANTES
☎ 40 48 13 14

BREST
15, rue Louis Pasteur
29200 BREST
☎ 98 46 11 46

NICE
21, Bld Raimbaldi
06000 NICE
☎ 93 13 00 10

Les prix peuvent varier d'une agence à l'autre.

NOUVEAU !!!
SYSTEME D'ECHANGE :
Votre jeu + 50 F contre un autre de même valeur*.
Ex : Vous donnez DOOM (PSX) + 50 F, nous vous donnons RAYMAN (PSX).
* Cette offre s'applique sur les jeux d'occasion de votre choix et sur une même console pour un jeu plus cher, rajoutez la différence en plus.

Tous nos produits d'occasion sont testés et garantis !!!

VOUS AVEZ UN PROJET D'OUVERTURE DE MAGASIN, CONTACTEZ-NOUS !!!
TEL (1) 46 33 07 83

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK GAMES
3, rue d'Arras - 75005 PARIS - Tél : (1) 46 33 07 83

Nom : ....Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : ....Code Postal : ....Tél : ....

REGLEMENT
- Carte bleue ❑
N° carte bleue
date d'expiration
- Mandat-lettre ❑
- Contre remboursement ❑
- Chèque ❑
Signature →

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 35 F (CONSOLES + 50 F).

RCS PARIS B 391 152 899

NEWS

OCEAN PREND L'AVANTAGE

Disponible sur Playstation et Saturn dans le courant du mois de novembre, Advantage Tennis (dont le titre n'est que provisoire) s'annonce comme un jeu de tennis à la hauteur des meilleurs. Visiblement, les joueurs sont animés grâce au procédé de la Motion Capture, et les terrains sont modélisés en 3D. Mais que dire lorsque dix-sept tournois sont proposés, et que la possibilité de jouer jusqu'à huit vous est offerte? Pas grand-chose, si ce n'est qu'on attend de voir comment le tout bouge car Ocean ne nous a proposé pour l'instant que des photos.

INFOGRAMES RECRUTE

Vous avez toujours rêvé de participer à la création d'un jeu vidéo?
Vous avez au moins18 ans, vous êtes créatif, vous avez une très bonne connaissance des jeux vidéo et savez éventuellement dessiner? Alors envoyez votre candidature accompagnée d'un C.V. avant le 23 septembre à l'attention de: Paul Guery, référence S-jeu/Consoles Plus, Infogrames, 84, rue du 1er-Mars 1943, 69628 Villeurbanne Cedex.
Aucune candidature téléphonée ne sera prise en compte.
L'année dernière, trois des dix-sept candidats ont eu la chance d'être embauchés pour occuper des postes de designers ou de créateurs de jeu. Cette année, le stage aura lieu du 15 octobre au 15 novembre.

LIGHTS OUT: ET LA LUMIÈRE NE FUT PLUS!

Considéré par la presse américaine comme le descendant du mythique Rubik's Cub, le Lights Out est un jeu de réflexion pas piqué des hannetons, dont le but est assez simple mais les mécanismes plutôt compliqués. En fait, lorsque vous branchez votre machine (qui fonctionne avec des piles), de nombreuses lumières s'allument sous les touches. Le but est de toutes les éteindre en sachant que lorsque vous appuyez, par exemple, sur une touche allumée (et que celles autour sont éteintes), celle-ci s'éteindra mais allumera les touches adjacentes. Le Spy est resté des journées entières vautré sur la bête en délaissant ses Kro, ses tests, et sa musique. Faites gaffe, le virus est très vivace...

LUDOPOLIS: LE COUP D'ENVOI

C'est du 20 au 30 septembre que nos amis de Marseille et des environs vont pouvoir se délecter d'un salon entièrement dédié au jeu. Le salon se déroule dans le cadre de la Foire internationale de Marseille, au parc Chanot, et sera ouvert tous les jours de 10 heures à 19 heures. Au détour des allées, vous pourrez découvrir des espaces consacrés à Internet, au multimédia, aux maquettes, aux mangas, aux jeux vidéo, aux bédés. Bref, de quoi combler tout amateur. Ne loupez pas l'événement, sinon il vous faudra attendre l'année prochaine. Et vu les nouveautés présentées, vous allez en avoir pour votre argent...

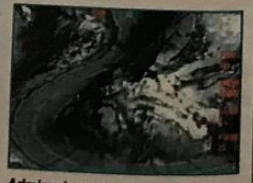
LUDOPOLIS™

APRES DESERT, JUNGLE ET URBAN, VOICI VENIR SOVIET STRIKE

Tous les décors du jeu ont été réalisés grâce à de telles maquettes.

Vous auriez dû voir la tête de A.H.L. au moment où il a découvert les décors. Il n'avait pas vu ça depuis 39-45... Tous ont été modélisés à partir de maquettes réelles, et le rendu des reliefs et des textures est saisissant de réalisme. Cinq niveaux composent le soft et, comme à l'accoutumée, vous aurez un nombre défini de missions à remplir dans chacune des régions. Le passage sur 32 bits a permis l'apparition d'un nouvel outil d'information: Strike Net. Celui-ci se déclenche à partir des options et fonctionne avec des séquences vidéo pour donner les briefings de vos missions, les objectifs ou des informations sur vos ennemis. Vous allez devoir combattre Shadowman, qui a pour but de reformer l'Union soviétique en menant la Russie démocratique au désastre par une opération "bain de sang". "Arrêtez la guerre avant qu'elle ne commence..." Telle sera votre mission.

De nombreuses vues sont disponibles, et les sensations de pilotage sont toujours aussi satisfaisantes.



Admirez le rendu des montagnes.

NEWS

PRÉCISIONS SUR LES PÉPINS DE LA PIPPIN

Bandai nous fait justement remarquer, après la lecture du "Tokyorama" publié dans Consoles+ n° 56, que "la Pippin n'a jamais été retirée des rayons puisqu'elle a toujours été en vente semi-directe (exposition et démonstration dans les magasins) et par correspondance". De plus, "ce n'est pas Apple qui s'occupe de la livraison mais bien Bandai". Cela étant rectifié, le coupable est tenu d'offrir un voyage à chaque membre de la rédaction dans son pays d'origine, et d'arrêter l'alcool de rose... Qu'il se le tienne pour dit.

LA MEGADRIVE ET SES CLASSIQUES!

Eh oui, à l'heure des 32 bits, les éditeurs proposent des prix cassés sur les produits 16 bits. Sega vous propose ainsi de retrouver Castle of Illusion et Quackshot (Megadrive) dans un package commun: le Disney Collection, vendu au prix de 199 francs. Electronic Arts (décidément), lui, proposera pour un prix unitaire de 129 francs les titres suivants: Desert Strike, Road Rash 2, Lotus Turbo Challenge, James Pond 2, Rolo to the Rescue et General Chaos. L'offre est vraiment intéressante, d'autant que les titres sont très sympa. Alors, pourquoi se priver?

THE ADVENTURES OF LOMAX

L'eau, ça mouille, et ça peut même tuer...

Originellement appelé Lemmings Platform, c'est sous le titre de The Adventures of Lomax in Lemming's Land que sortira ce produit de Psygnosis. Lomax est un Lemming qui a la possibilité de sauter, de courir ou de jeter son chapeau magique. Les décors fourmillent de détails et vous pourrez (tout comme dans Rayman II) occuper le second plan pour continuer votre périple. Le style graphique du jeu n'est pas sans rappeler un certain Flink (Megadrive), mais quoi de plus normal lorsque l'on sait que ce sont les mêmes développeurs qui se sont chargés de réaliser ces aventures? Ce jeu sortira en novembre sur Playstation.

Votre chapeau vous permettra de vous défendre.

Le jeu bénéficie de graphismes très détaillés.

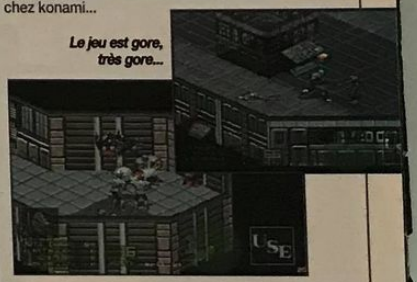
L.B. DIFFUSION DEVIENT GROSSISTE 32 BITS

Depuis un an, la société ne s'occupait que de commercialiser des produits DBZ. Elle a décidé d'étendre son activité à la diffusion de jeux 32 bits, PC, mais également – point remarquable ou suicidiaire? – de tout le catalogue Philips CD-I. Cette bande de joyeux drilles peut être contactée par les revendeurs, par téléphone (91 87 81 90) ou par courrier chez:
L.B. Diffusion, immeuble Le Verdi, cour Maréchal-Foch, 13400 Aubagne.
Longue vie, messieurs.

PROJECT OVERKILL

Bénéficiant d'une vue en 3D isométrique et de quatre personnages aussi militaires que bourrins, Project Overkill est un jeu de destruction des plus défoulants. Après avoir choisi un des quatre personnages et sélectionné une cinquantaine de missions disponibles, vous allez devoir vous frayer un chemin à coups de fusil à pompe au milieu de hordes d'aliens déchaînés. Ne cherchez pas midi à quatorze heures, le but avoué de Project Overkill est la destruction de masse. Plus vous tuez de personnes et détruisez d'objets, plus vous gagnez de points. La finesse et la subtilité, y connaissent pas chez konami...

Le jeu est gore, très gore...



REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !!!

VOUS AVEZ UN MAGASIN OU VOULEZ CONCRETISER UN PROJET D'OUVERTURE PROCHAINE ?

STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES.

- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE
- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO
- CENTRALE D'ACHAT PUISSANTE

ALORS, POUR PLUS D'INFORMATION OU UNE DEMANDE DE DOCUMENTATION :
PAR TELEPHONE au 47 74 54 73
PAR COURRIER à
STOCK GAMES DISTRIBUTION
71, avenue du Président Wilson
92500 PUTEAUX

STOCK GAMES

NEWS

À BOUQUINER SANS MODÉRATION

Nous essayons, chaque fois que l'actualité le permet, de vous présenter des bandes dessinées... européennes. Ras les mangas! Vive le médiéval-fantastique, le Moyen Âge, la magie et la sorcellerie. Commençons par "La Graine de folie", aux éditions Delcourt. Première œuvre d'un jeune auteur de 21 ans seulement, la qualité des dessins et des couleurs utilisées en a scié plus d'un à la rédaction. La suite est déjà en préparation, ça promet! Les éditions du Lombard présentent quant à elles "Les Faux Jumeaux", troisième volet de la série "L'Etoile polaire". Vous y découvrirez une partie du secret de la Chrétienté... Terrifiant et captivant.

"La Graine de folie", éditions Delcourt, 78 francs.

"Les Faux Jumeaux", éditions Le Lombard, 56 francs.

L'auteur n'a que 21 ans, mais déjà toutes ses dents et un sacré coup de crayon...

EA SPORTS: IT'S IN ZE GAME!

Ça y est! La gamme 97 des jeux de sport d'Electronic Arts sera bientôt disponible. Ça fait un an que vous en rêviez, eh bien Electronic Arts l'a fait. Vous pourrez ainsi vous adonner aux joies du hockey (NHL Hockey 97), du golf (PGA Tour 97) et du foot (FIFA 97) sur Playstation et Saturn avant la fin de l'année. FIFA 97 attirera certainement de nombreux amateurs, puisque David Ginola himself s'est prêté au jeu de la Motion Capture, mais également des commentaires: son accent chantant sera numérisé entre les tracks de vos CD.

La 3D est à l'honneur dans cette nouvelle mouture de NHL 97.

David Ginola va parrainer le produit en lui prêtant sa voix et son corps.

LE GRAND MÉNAGE

C'est la débandade! Sony et Sega Japon viennent de faire tomber le couperet sur la tête de leurs dirigeants américains respectifs. Sega se sépare ainsi de Tom Kalinske, qui occupait son poste à la direction américaine depuis six ans, tandis que Sony se sépare de Jim Whims et d'Angelo Pezzani. Aucune raison officielle n'a été avancée, mais il semble clair que les firmes japonaises veulent avoir une mainmise directe sur les structures américaines. Ce sont des Japonais qui occupent désormais les postes clefs... Et après ça, on nous dit que la Nintendo 64 ne fait flipper personne. Ben tiens...

CONSOLES+ ON ZE NET!

On vous l'avait promis, c'est fait! Consoles+ s'est installé sur le Net depuis début août. Nous y resterons jusqu'à la fin du mois de septembre si tout va bien. Ainsi, si vous possédez un PC ou, mieux, un Macintosh équipé d'un modem, je vous conseille d'aller sur notre site. Vous pourrez nous envoyer vos messages, mater quelques photos sympa ou encore participer au grand concours de l'été pour tenter de gagner 5 Saturn et 5 Playstation. Pendant votre visite, pensez à nous donner vos impressions en nous envoyant un Email...

Pour gagner une consoles 32 Bits, il n'y a qu'une seule adresse: http://freemen.vitrine.com/red-hot/consol.htm

STREET RACER

Disponible au mois de novembre sur 32 bits, Street Racer Deluxe, en versions Playstation et Saturn, va enfin faire souffler un vent de "mario-karting" dans le milieu très fermé des simulations hyperréalistes. Vingt-quatre circuits sont disponibles, huit personnages peuvent être sélectionnés (plus un caché), et, comme à l'accoutumée, deux coups spéciaux sont à l'honneur par personnage.
Vous pouvez à présent choisir une vue parmi cinq, mais également un mode Micro, lequel évoque irrésistiblement Micro-machines.

ENFIN DE L'AVENTURE!

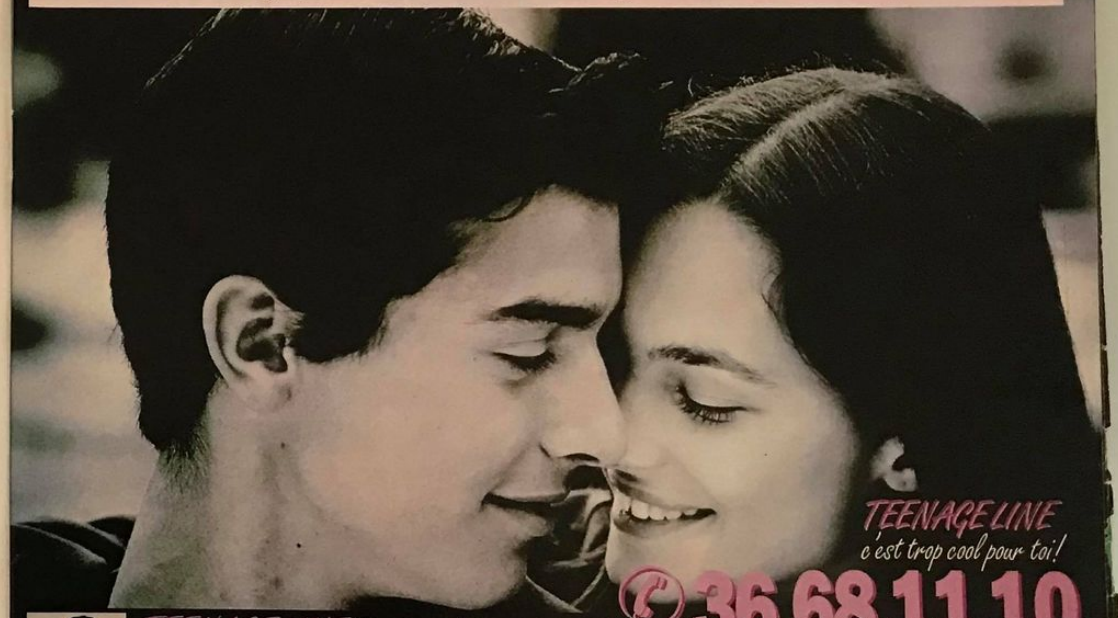
Plus connu sous le titre de Broken Sword, Les Chevaliers de Baphomée est un jeu d'aventure qui se déroule entièrement dans la capitale française. Bénéficiant de décors de toute beauté, ce jeu apporte enfin à la Playstation ce qui lui manquait tant: de l'aventure! Le principe des Chevaliers de Baphomée est très proche de celui de Blazing Dragons: vous déplacez la flèche de votre souris ou de votre pad sur des endroits clefs du décor (ça s'appelle du "click & play").

Les Chevaliers de Baphomée est un véritable conte moderne.

Les Chevaliers de Baphomée sera disponible en novembre.

TEENAGE LINE

TEENAGE LINE, c'est un nouvel espace de dialogue unique en France pour tous les teenagers.
Tu peux y échanger des messages avec d'autres filles et garçons connectés simultanément sur le service.
Fini les heures à t'ennuyer passivement devant la télé... Teenage line c'est vraiment interactif!



TEENAGE LINE c'est trop cool pour toi!
36 68 11 10

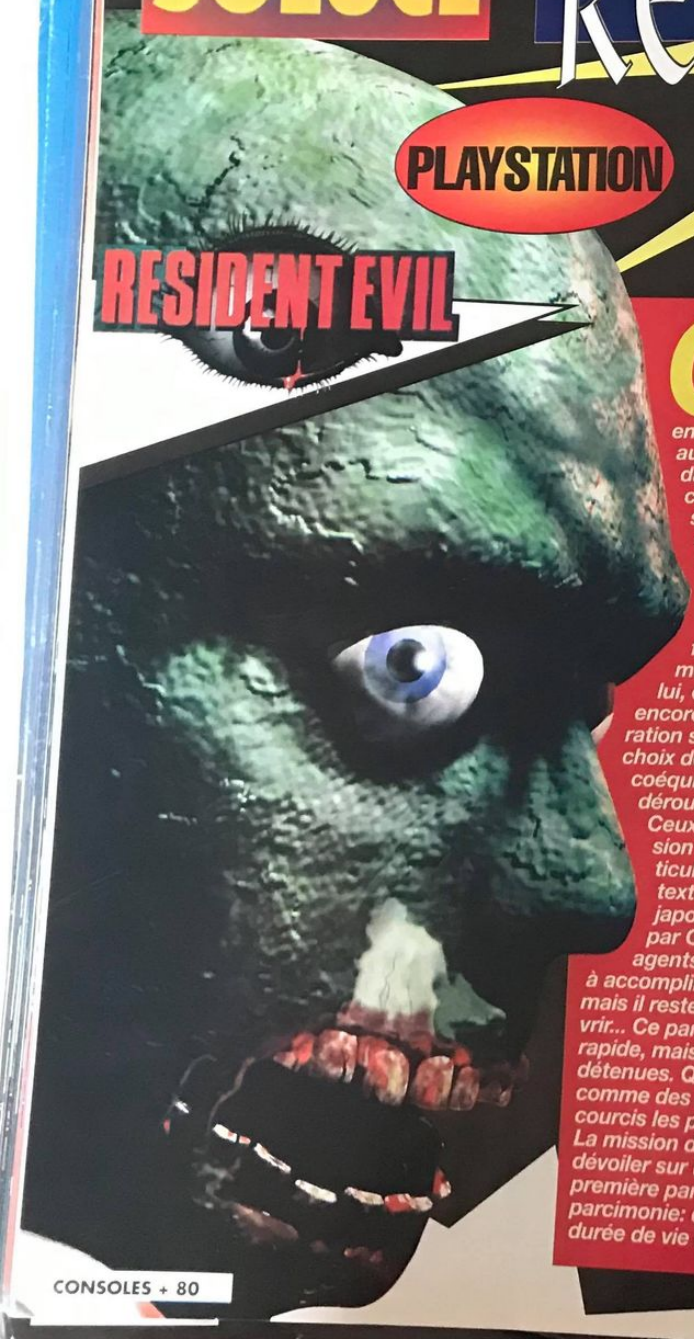
TEENAGE LINE Service infos.....
36 69 00 09
NINA et STEPHANIE répondent de manière personnalisée, à toutes les questions que tu te poses, sur les rapports filles/garçons, sur le baiser, la prévention, etc.
Sur le Service infos, tu peux tout leur demander et leur confier tous tes secrets.

© RIC B 342 177 029 000 10 - 3668 + 3669 : 2,23 F/mn - Demande l'autorisation à tes parents avant d'appeler.
Pour la Belgique : 0900•29•910 pour tous les jeux.
Pour la Suisse : 156•75•52 pour tous les jeux.

SOLUCE

Resident Evil

PLAYSTATION



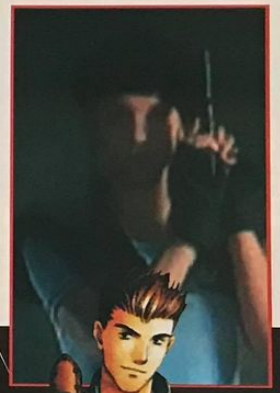
Qu'elle soit nommée Bio Hazard dans sa version japonaise ou Resident Evil en anglais ou en français, la mission a été longue, ardue. Vous en connaissez l'histoire et la valeur grâce au récit de l'agent Spy, rendu public dans Consoles+ n° 56. Mais savez-vous comment, sur place, il a fallu prouver sa valeur au combat sous toutes ses formes. Physique et morale: une bonne stratégie s'est avérée indispensable pour gérer ses objets, ses déplacements et agir avec ruse face à certaines énigmes. Ça a été plus facile pour Jill, dont l'aventure s'est montrée différente, plus guidée. Chris, lui, en a bavé... et rien ne dit qu'il a encore tout découvert malgré une exploration soutenue, ne serait-ce que par le choix des réponses qu'il a faites à ses coéquipiers, et qui peuvent changer le déroulement ou la fin de sa mission.

Ceux qui n'ont pas pu attendre la version officielle en français doivent particulièrement peiner avec tous les textes, livres trouvés et dialogues en japonais! Ce carnet de notes, ramené par Chris et rendu cohérent par nos agents Elvira et Pierre, va tous vous aider à accomplir votre mission. L'essentiel y est, mais il reste certainement des secrets à découvrir... Ce parcours n'est peut-être pas le plus rapide, mais il est cohérent avec les munitions détenues. Quand vous aurez appris à slalomer comme des bêtes entre les zombies, les raccourcis les plus sauvages vous seront permis. La mission de Chris, la plus difficile, va se dévoiler sur une dizaine de pages pour cette première partie, mais utilisez ces notes avec parcimonie: ce serait dommage de gâcher la durée de vie d'une telle aventure!

Première partie

CARNET DE BORD D'UN VOYAGE AU CŒUR DE L'HORREUR

SOLUCE



JILL VALENTINE

Jeune membre de l'équipe Stars Alpha, Jill a droit à sa première mission d'importance avec l'équipe de secours qui débarque dans cette maison de l'horreur. Mais cette jeunette, dont les talents ne sont pas mis en doute, a l'avantage d'être très soutenue par ses collègues barbouzes tout au long de l'aventure. Dès qu'un événement particulier se produit, Barry montre le bout de son flingue et se porte à son secours. De manière générale, sa visite est très guidée. Autre avantage et non des moindres: Jill démarre sa mission avec déjà un flingue en poche (alors que Chris n'a qu'un couteau) et elle trouve vite un lance-grenade (dont Chris ne verra jamais la couleur). Jill ouvre aussi sans effort ni clef certaines portes... Vous l'avez déjà compris: jouer avec Jill est bien plus facile qu'avec Chris. Et si vous doutez encore, apprenez que Jill peut porter huit objets sur elle dans ses poches alors que Chris n'a droit qu'à six, d'où un recours à la stratégie moindre pour tout récupérer et gérer les dépôts dans les coffres. Sa condition féminime a aussi des désavantages, comme le fait de s'affaiblir très vite face aux attaques des zombies ou de prendre plus de temps qu'un homme pour armer et épauler son arme. Cela dit, comme les zombies sont moins nombreux quand on joue avec Jill, c'est le personnage à choisir pour les débutants.

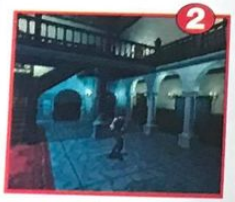
CHRIS REDFIELD

L'homme, le pro, le pur et dur. Spécialiste du combat au corps à corps et du maniement de toutes les armes, il démarre le jeu au couteau. Visant juste, armant et tirant rapidement, Chris gaspille moins de balles que Jill. Ça tombe bien car il trouvera moins de chargeurs qu'elle au cours de ses explorations... S'il est moins armé que Jill, Chris a par contre l'avantage d'être plus fort et donc de résister plus longtemps aux assauts des zombies: moins de cinq morsures et il continue le combat! Notre homme a aussi des failles, comme le fait d'être hermétique à la musique, et il lui faudra trouver de petites clefs scintillantes pour ouvrir certaines portes et tiroirs. Chris accentue nettement la difficulté de l'aventure, et c'est lui que choisiront les pros pour prolonger la durée du jeu. Cela dit, le déroulement et la fin du jeu étant différents selon le personnage choisi, l'idéal est de mener la mission à terme avec les deux l'un après l'autre.

SOLUCE Resident Evil MANSION 1F

Tout débute dans le hall d'entrée.
Après quelques paroles échangées avec vos coéquipiers, vous entamez votre mission sous la bannière de Chris. Vous avez bien repéré la machine à écrire au bas de l'escalier et le ruban de sauvegarde à ses côtés, mais n'encombrez pas inutilement vos petites poches dès le départ: vous savez où sont ces objets et avez bien le temps de sauvegarder. Plutôt qu'une longue explication, voici le détail des lieux, donnés dans un ordre logique de déroulement selon les objets récupérés au cours de votre avancée. Au final, aucune pièce ne restera fermée... Afin de ne pas vous encombrer inutilement, laissez les clefs dans les serrures quand on vous le propose.

1 Je passe par la salle à manger à gauche dans le hall d'entrée sans m'y arrêter pour le moment et j'accède au fond sur un couloir en 1. Cinq ou sept coups de couteau bien rythmés me sont nécessaires pour latter le premier zombie qui m'attend au tournant. Ça met tout de suite dans l'ambiance... Je ramasse sur le sol deux chargeurs pour un Beretta, après la bataille. Retour au hall.



2 Tiens, il y a un Beretta par terre dans le hall à droite de l'escalier! Ça va améliorer mes performances au combat et, plein d'audace, je prends le ruban sans sauvegarder!

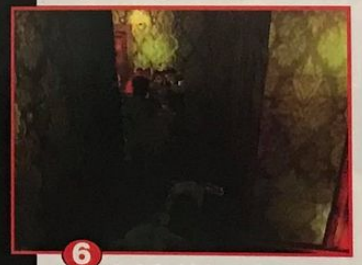
3 Je pousse l'escabeau pour accéder au sommet de la statue: c'est la carte du niveau. Un meuble à pousser m'ouvre le passage à un couloir avec un zombie au sol et un ruban. Mais j'en ai déjà un. Je le laisse.

3 bis

4 Petite visite à l'étage. Dans le couloir menant à la terrasse, je ramasse une petite clef pour ouvrir les tiroirs des tables, puis je sors. De sombres corbeaux me rappellent un film d'Hitchcock. Ils sont aussi belliqueux qu'au cinéma et j'ai la plus grande peine à aller ramasser un chargeur de Beretta sur le cadavre d'un de mes potes, qui en profite pour me balbutier quelques mots. J'économise mes balles en laissant la vie sauve à ces oiseaux de malheur. (Selon ses dires, Jill y trouve quant à elle un lance-grenade!)

MANSION 1F

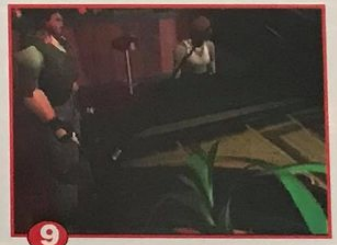
5 Je ressors pour aller en face, de l'autre côté du manoir. C'est une galerie surplombant la salle à manger du rez-de-chaussé. Deux zombies se dirigent vers moi, et je dois les tuer. Mais je prends le temps de viser pour leur faire exploser la tête et économiser mes balles. Après l'extermination, je pousse la statue à l'endroit où la balustrade est absente et je la fais tomber à l'étage inférieur. J'entends qu'elle se brise.



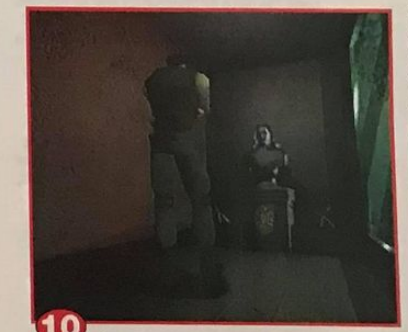
6 Par le fond de la galerie à droite, j'accède à un étroit couloir. Des zombies m'attendent. Je les shoote calmement et je descends l'escalier. Je viens de trouver ma première salle de repos.

7 Rebecca est là pour une petite séquence cinématique de rencontre: je réponds "oui" quand elle me demande si elle peut m'accompagner, ça me sauvera plus tard. Côté décor: un lit, une machine à écrire (un spray de vie pour Jill), deux chargeurs de Beretta et le coffre "magique". C'est là que je dépose les objets qui encombrent mes poches, quitte à vivre dangereusement sans ruban, ni couteau, ni munitions, avec juste mon flingue chargé et les clefs en poche (je dois toujours avoir de la place pour deux objets au moins). J'hésite à sauvegarder... Sur le lit, je trouve une clef à l'effigie d'une épée pour ouvrir différentes pièces. Par la suite, je découvrirai que tous les coffres des différents lieux sont communs.

8 Retour à la salle à manger par le même étage. Sur le trajet, j'évite les zombies du premier couloir et je shoote les trois du couloir annexe. Je prends la porte du fond pour retourner dans le couloir où j'ai tué mon tout premier zombie et, de là, dans la salle à manger. Je prends le vieux bouclier au-dessus de la cheminée et je retourne dans le couloir d'où je viens.



9 Grâce à la clef d'épée, j'ouvre cette pièce occupée par un superbe piano. Je pousse une armoire et trouve une partition. Comme je ne suis pas un artiste, Rebecca vient à mon aide et me demande un délai pour répéter le morceau. Bon prince, je vais faire un tour. Quand je reviens, j'ai droit à son concert et un passage secret s'ouvre.



10 Je mets mon vieux bouclier à la place du bel emblème qui s'offre à ma vue, sinon la sortie m'est interdite et je retourne dans la salle à manger. Je reviens sur mes pas.

8 Je retourne en 8 et mets ce nouveau bouclier à la place de l'ancien: un passage secret s'ouvre derrière la pendule. La clef à l'effigie du bouclier s'y trouve. Je ramasse un diamant bleu issu de la statue cassée en 5.

11 Je vais voir le tigre par le couloir annexe à la salle à manger. Je place le diamant bleu dans l'œil du tigre et la statue tourne: le médaillon du vent m'est donné.

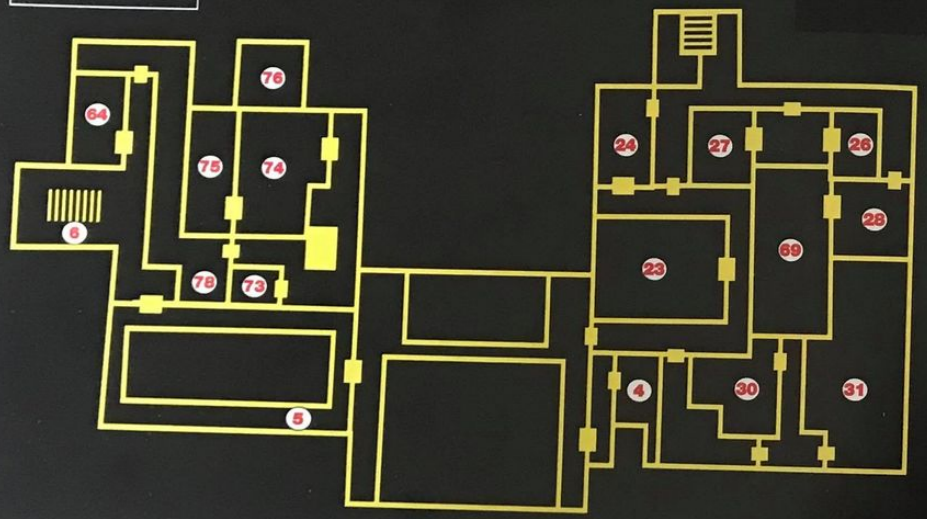
12 La clef d'épée m'ouvre cette porte. Un chargeur sur le lit, un livre écrit par le propriétaire du manoir sur la table, un zombie qui déboule du placard: je le tue. Je reviendrai prendre les munitions pour le Shotgun dans son antre une fois cette arme acquise. Je prends aussi le livre pour mon dossier de renseignements. Je passe au coffre en 7 pour tout vider et sauvegarder.

13 La clef d'épée m'ouvre une porte de l'autre côté du hall, au fond de la pièce 3. C'est un couloir où m'attendent des chiens féroces. Je cours comme un dératé en évitant tout conflit. Un chargeur de Beretta peut être gagné après le combat en poussant un des meubles. La première porte donnant sur l'extérieur est fermée, je m'engouffre dans la pièce suivante.

14 Tout de suite, j'entre dans la salle de bains de cette chambre. Etant d'un naturel ordonné, je vide l'eau croupie du bain, et grand bien m'en prend car une clef apparaît au fond. C'est encore un passe pour ouvrir les petits tiroirs. Comme j'ai purgé mon arsenal, je l'embarque.

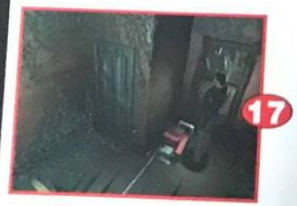
RESIDENT EVIL MANSION 2F

MANSION 2F



15 Je ressors dans le couloir et je prends la porte tout au fond. En évitant les deux zombies, je passe fissa par la première porte de droite pour accéder à la salle du coffre sous l'escalier. J'achève le zombie devant la salle.

16 La salle de repos. Je ramasse l'herbicide au sol, je libère encore de la place si besoin est, et je me tape une bonne balade à l'etage du dessous pour y éradiquer une plante.



17 Un coup d'herbicide dans le moteur qui bourdonne et la plante meurt. Derrière la fontaine, je trouve une clef à l'effigie d'une armure qui m'ouvrira la plupart des portes restantes. Plus tard, je retournerai à cet endroit pour faire des potions de vie avec les herbes verte et rouge.

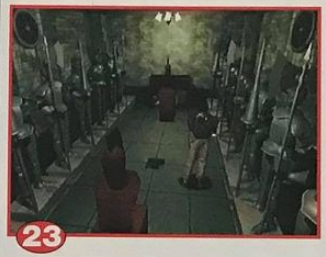
18 Un chargeur, un Shotgun cassé que j'embarque, des munitions pour un Shotgun dans le tiroir à ouvrir avec le passe. Si je n'ai pas de place, je reviendrai une fois le bon Shotgun en main chercher les munitions.

19 Trajet inverse pour me rendre à ce point 19. Je mets au mur le Shotgun cassé à la place du Shotgun en état de marche. Si je ne procède pas ainsi, le plafond descend et m'aplatit dans la pièce attenante menant à la sortie. Dès lors que j'utilise le Shotgun, je perfore les zombies d'un coup d'un seul. Je vise la tête, et de très près pour économiser les munitions.

20 Même trajet qu'en 15, sauf que cette fois-ci, je shoote les deux zombies pour aller en 20. Je me sers du Shotgun et des munitions récupérés en 18 et en 12. Je me trouve dans une galerie de portraits d'un même homme. Je dois actionner leur interrupteur respectif du plus jeune au plus âgé: nouveau-né, enfant, petit garçon, jeune homme, homme mûr, vieillard. Sans compter le premier tableau (un paysage) et le dernier (celui qui masque le coffre à ouvrir), l'ordre des tableaux est 2-4-5-3-1-6. J'actionne ensuite l'interrupteur du tableau du fond et à moi le médaillon de l'étoile!

21 Je passe à la salle du coffre en 16 pour poser le médaillon. Il est temps de faire les potions de vie avec les herbes à aller chercher au point 17 et les déposer dans le coffre. Sauvegarde intelligente. Je récupère le passe restant dans le coffre.

22 Retour dans le hall d'entrée. J'ouvre la porte du haut à droite avec la clef d'armure. Un chargeur sur la table et des munitions pour le Shotgun dans le tiroir d'une commode. Un zombie à descendre, aussi.



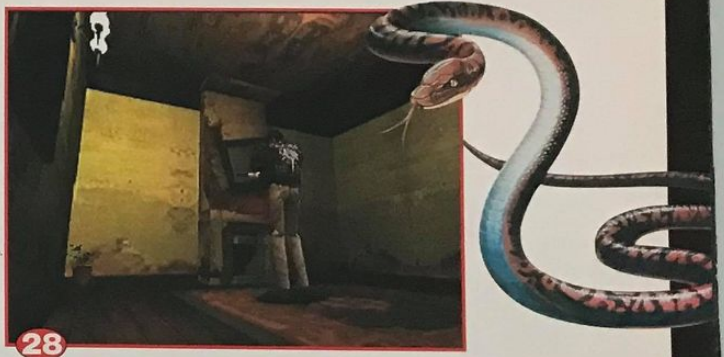
23 Un zombie à flinguer à l'étage pour entrer dans une salle d'armures. Je pousse les statues sur les bouches d'aération et j'actionne le bouton rouge au milieu. Le médaillon du soleil est pour ma pomme! Ce qui me fait trois médaillons.

24 Un zombie de plus à descendre. Dans cette pièce, je récupère un livre de botanique m'expliquant comment faire les potions avec les herbes de différentes couleurs.

25 Pour descendre, je tue les zombies dans le couloir en sortant et je prends l'escalier pour repasser en 16, la salle du coffre, faire un nouveau dépôt. Je laisse le médaillon...

26 Retour en haut. Un zombie à tuer devant la salle 26. J'allume le tableau des insectes pour vider l'aquarium. Je pousse l'aquarium vers la table et je pousse l'armoire derrière l'aquarium: je déniche quelques munitions pour le Shotgun. Sur la table, je prends les documents et, si j'ai de la place, je prends aussi le ruban de sauvegarde. Passage au coffre si nécessaire.

27 Une pièce avec deux lits. Un briquet sur l'étagère, des munitions pour le Shotgun cachées derrière le deuxième lit au fond, une herbe rouge visible.

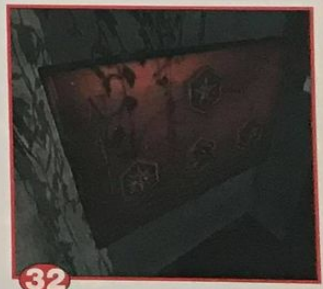


28 J'allume le feu de la cheminée avec le briquet pour récupérer la carte de l'étage. Une herbe verte est visible dans cette pièce.

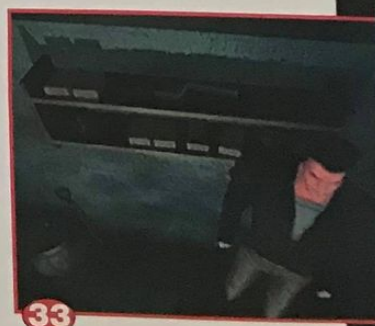
29 Je retourne au coffre et je garde seulement le Shotgun chargé et le briquet.

30 Un zombie à latter au Shotgun. J'allume le chandelier avec le briquet, je pousse l'armoire pour récupérer des munitions de Shotgun derrière. Dans l'armoire, je trouve même un chargeur Beretta. Chemin inverse: en se penchant sur le corps de mon collègue décédé, je pique le chargeur dont il n'a plus besoin. Dans le même couloir, je prends les herbes.

31 Retour au coffre en 16, sans me lasser. Je garde le Shotgun et des munitions pour un dur combat. La clef bouclier m'a ouvert la porte du point 31 – je laisse la clef dans la serrure – et c'est l'heure de la bataille contre le serpent. Je cours, je le vise, je le tue mais, de toute façon, je suis empoisonné par ses morsures. La victoire me donne le médaillon de la lune. Je sors de la salle et m'écroule: Rebecca prend ma place quelques minutes pour aller me chercher un antidote en 7.



32 Une fois soigné, je retourne au coffre en 16 et je garde le Shotgun, les quatre médaillons et des munitions. Dans le couloir 32, combat contre un chien féroce. Je place les médaillons sur le tableau devant la porte du fond.

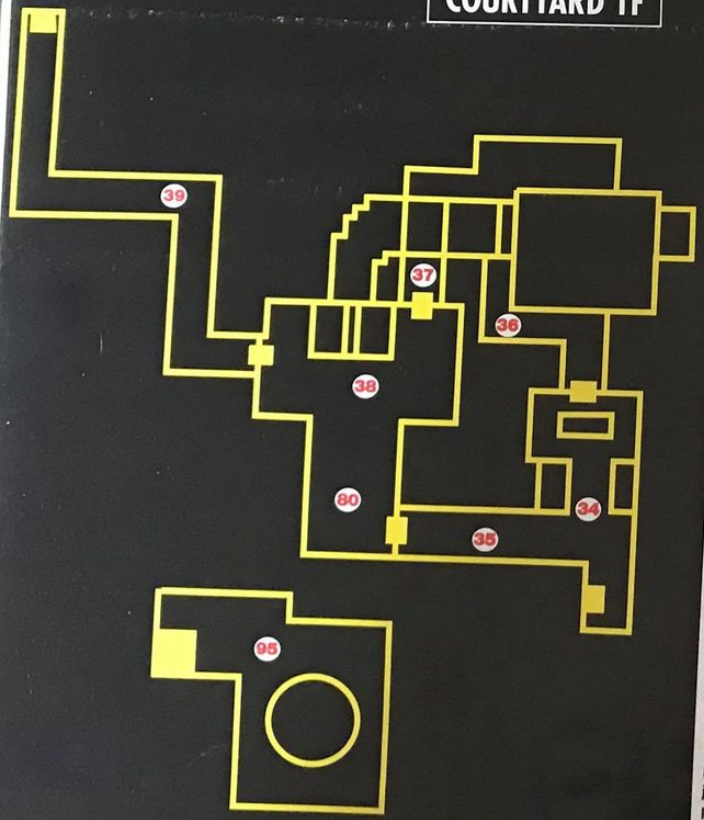


33 J'entre dans l'atelier du jardin. Je pousse l'escabeau devant l'étagère pour prendre la manivelle. Un passe se dissimule sur un des barils.

RESIDENT EVIL COURTYARD 1F/ GUARDHOUSE 1F

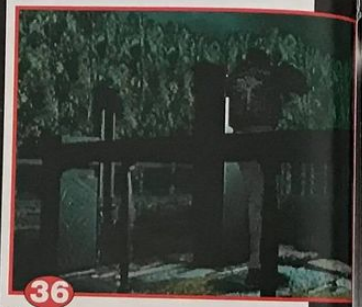
Enfin un peu de quiétude et d'air pur! Peu d'actions à faire dans le jardin si ce n'est un bon jogging pour éviter les chiens. L'ambiance change et, pour un peu, on se sentirait en vacances... La maison du gardien marque un retour à l'aventure avec des énigmes d'une difficulté moindre, d'où une impression de détente, de visite peinarde des lieux, plus que d'un voyage au cœur de l'horreur... Constatation encore plus évidente en jouant avec Jill.

COURTYARD 1F



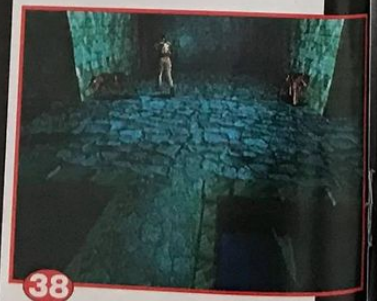
34 Trois chiens à tuer. Plusieurs herbes pour faire des potions. Faire des aller et retour à la salle du coffre pour les entreposer: ça me servira pour le combat final, mieux vaut les économiser au maximum.

35 Je vais chercher le plan du niveau sur le mur à côté de l'ascenseur hors service.



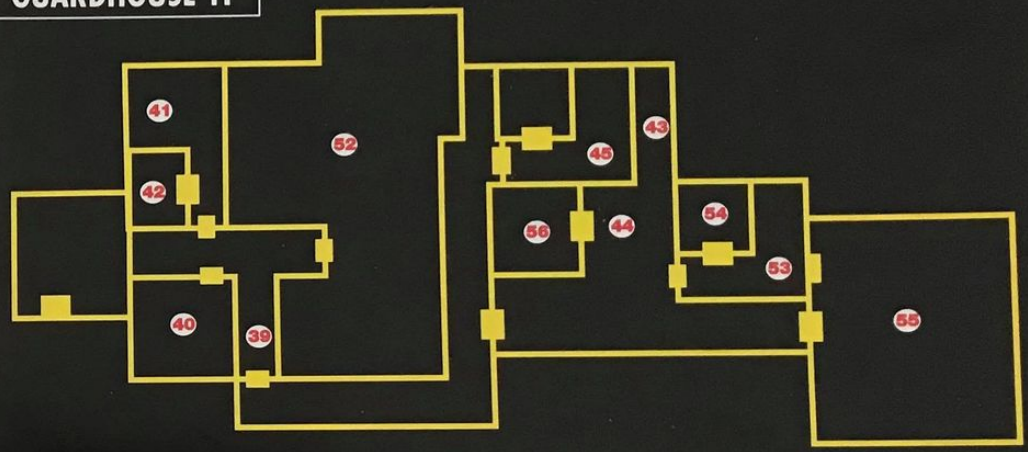
36 J'actionne la manivelle sur la pompe: l'eau du bassin se vide. Je peux alors traverser.

37 Je cours pour éviter les serpents et je me rends à l'ascenseur en 37 pour descendre.



38 Je slalome entre les chiens pour ne pas gaspiller mes munitions dans ce long couloir et j'atteins le portail du fond. Même procédé dans le couloir qui suit: j'évite tout combat. Je prendrai les herbes plus tard. J'entre dans la maison du gardien.

GUARDHOUSE 1F

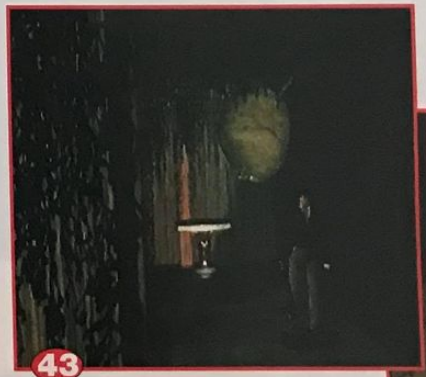


39 Je pousse la statue sur le trou devant la porte.

40 Salle du coffre. Là, je trouve un chargeur, un spray de vie et la sempiternelle machine à écrire. Je dépose la manivelle et le Shotgun et je prends le Beretta avec le maximum de munitions. Sauvegarde intelligente.

41 Je tue les deux zombies dans la salle 41. Je prends le livre sur le lit et la clef dans la tasse pour ouvrir le tiroir et récupérer les munitions pour le Shotgun.

42 Dans la salle de bains, je vide la baignoire et ramasse une clef pour la salle aux requins.



43 J'entre dans une vaste pièce aux multiples portes. Je vais en premier lieu au fond d'un couloir qui abrite un essaim d'abeilles: sur la table se trouve la clef de la salle 002.

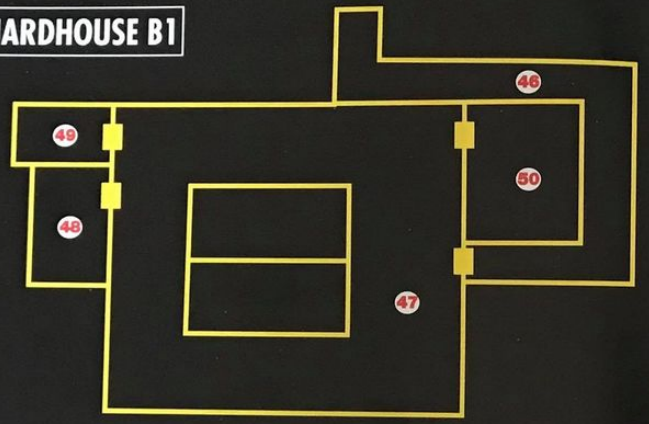
44 Je vais faire le code pour ouvrir cette porte. Je repère le mécanisme de chaque nombre et, en fonction de cette manipulation, j'allume toutes les touches du tableau.

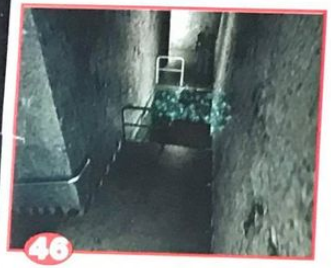
45 La carte du niveau est sur le mur. Je trouve un zombie et un chargeur dans la salle de bains. Dans la chambre, je prends un livre sur la plante 42 et dans le tiroir (avec un passe) des munitions pour le Shotgun. Je pousse la première armoire vers le fond et l'autre devant: une échelle apparaît.

Resident Evil GUARDHOUSE B1

L'occasion de deux combats de titans dans ce sous-sol. Les dents de la mer pour débuter et la petite boutique des horreurs pour continuer... Chris mouille sa chemise, ça n'a jamais été aussi vrai. Certaines créations de la nature sont vraiment hideuses.

GUARDHOUSE B1

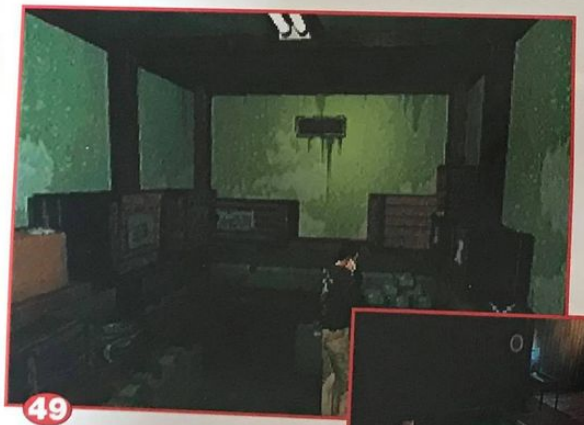




46 Je descends par l'échelle et je pousse trois grandes caisses pour construire un pont sur un bras d'eau. Des herbes parsement le trajet.

47 J'entre dans la salle du requin. Je cours en salle 48 sans prendre la peine d'un combat inutile.

48 J'actionne l'interrupteur à côté de l'alarme rouge ainsi que l'interrupteur à droite de la porte. Le niveau de l'eau descend et la porte de la salle 49 est ouverte.



49 Deux chargeurs et deux caisses de munitions pour le Shotgun plus la clef de la salle 003.

50 Les racines de la "Plante 42" apparaissent. Derrière elles, un passe se dissimule dans la caisse du fond.

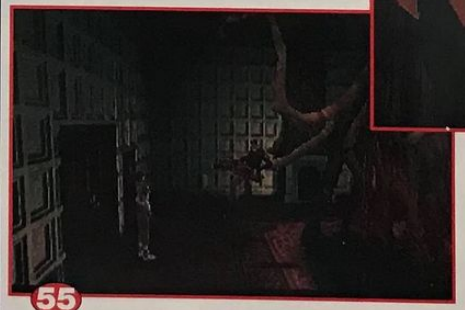
51 Je remonte à l'étage pour passer au coffre en 40. Je prends seulement le Shotgun et ses munitions.

52 Deux énormes araignées mutantes sont là. Je tire au Shotgun et je sors vite de la pièce. Si je suis empoisonné, des herbes d'antidote sont sur un établi en face de l'entrée principale. Je retourne dans la pièce, les petites araignées ont disparu: sur la table, je trouve un ruban de sauvegarde et un chargeur sur un baril. Je regarde avec intérêt le billard mais, décidément, je n'y lis aucune information nécessaire (BioBazard?)...

53 Passage à la salle du coffre en 40: je garde le Shotgun et ses munitions, la clef de la porte 003, le livre rouge et le passe. Direction salle 003 . Dans la chambre, je prends le ruban de sauvegarde dans le tiroir puis j'échange les livres de la bibliothèque pour ouvrir un passage secret.

56bis la potion. La racine se rétracte, il faut faire sortir Rebecca tout de suite. La plante me lâche et je la termine au Shotgun en évitant son poison grâce à ma course. Dans la cheminée, je trouve la clef à l'effigie d'un casque et je sors de la pièce.

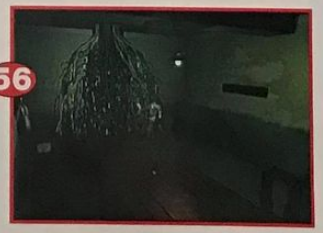
54 Dans la salle de bains, je dégomme un zombie pour récupérer un chargeur dans le lavabo.



55 Une saloperie de plante me chope dès l'entrée lors d'une séquence cinématique. Rebecca arrive et je la charge d'aller concocter une potion pour anéantir les racines de la plante. Une nouvelle fois, Rebecca me vole la vedette. A la sortie, un plan lui indique l'endroit où placer la potion à son retour.

57 Séquence cinématique où Rebecca me donne une radio. Je retourne ensuite en salle 40: je fais quelques aller-retour en 39 pour mettre des potions en réserve avec les herbes. Je garde sur moi la clef du casque et le Shotgun, ainsi que ses munitions.

Rebecca fait des potions, aidée dans sa tâche par des informations écrites sur le mur. Un peu de maths ne lui fera pas de mal, et c'est plutôt simple. Elle ressort avec le V-JOLT et retourne en 50 pour utiliser



56

Fin de la première partie. Suite dans le prochain numéro...

LES ARMES DE CHRIS

Le couteau

Le Beretta

Le Shotgun

Le Python

Le lance-flammes

Finissez le jeu en moins de 3 heures.

Le lance- roquette

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

BREATH OF FIRE 2	449,00	NHL 96	399,00
DIRT RACER	199,00	OLYMPIC SUMMER GAMES	399,00
DONKEY KONG II	499,00	PGA TOUR GOLF 96	399,00
DOOM	299,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
DRAGON BALL Z :		SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
L'ULTIME MENACE	499,00	SOCCER SHOOT OUT	299,00
FINAL FIGHT 3	449,00	SPIROU	399,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SUPER MARIO KART	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		SUPER MARIO WORLD II	449,00
SOCCER DE LUXE	449,00	THEME PARK	399,00
MEGAMAN X3	449,00	TINTIN AU TIBET	449,00
MICKEY ET MINNIE	199,00	TOYS STORY	449,00
NBA GIVE N GO	349,00	WORMS	399,00
NFL QUATERBACK 96	299,00	WRESTLEMANIA	299,00

Promos

BATMAN FOR EVER	199,00	PACK ATTACK	199,00
CHOPLIFTER 3	199,00	PAC MAN 2	199,00
CLAYMATE	99,00	PAGE MASTER	169,00
CRASH DUMNIES	129,00	PLOK	129,00
DIRT TRAX FX	169,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
EARTHWORM JIM	149,00	SAILOR MOON	99,00
EARTHWORM JIM 2	199,00	SHAQ FU	129,00
EQUINOX	149,00	SIM CITY (ANGLAIS)	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	SPIDERMAN X MAN	199,00
G FOREMAN KO BOXING	129,00	STARGATE	199,00
HAGANE	149,00	STARWING	99,00
ITCHY ET SCRATCHY	129,00	STUNT RACE FX	199,00
JUDGE DREDD	199,00	SUPER BC KID	169,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	SUPER METROID + GUIDE	199,00
KILLER INSTINCT	199,00	SUPER PUNCH OUT	199,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	SYNDICATE	149,00
LEMMINGS 2	199,00	TERMINATOR 2	149,00
LORD OF THE RING	199,00	THOMAS BIG HURT	199,00
MARIO IS MISSING	99,00	URBAN STRIKE	199,00
MEGAMAN X	199,00	VIRTUAL BART	129,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	129,00	VORTEX	99,00
MICKEYMANIA	169,00	WARIO WOOD	149,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00	WARLOCK	149,00
MYSTIC QUEST	169,00	WORLD LEAGUE BASKET	129,00
NBA JAM TE	199,00	WORLD MASTER GOLF	149,00

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	299,00	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00	SPIROU (EUR)	399,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	299,00	TINTIN AU TIBET(EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	299,00	TOYS STORY (EUR)	299,00
NBA LIVE 96 (EUR)	299,00	WORMS	349,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	299,00	WRESTLEMANIA (EUR)	299,00
OLYMPIC SUMMER GAMES	349,00		

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	NBA JAM (EUR)	149,00
BATMAN FOREVER (EUR)	199,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	149,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00	PETE SAMPRAS (EUR)	99,00
DINO BINIS SOCCER	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	169,00	RISTAR (EUR)	129,00
DRAGON BALL Z (JAP)		SHINNING FORCE (EUR)	149,00
+ ADAPTATEUR	249,00	SOLEIL (EUR)	199,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	SONIC & KNUCKLES (EUR)	199,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	149,00	SPARKSTER (EUR)	149,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	199,00	SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	199,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	169,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00	STARGATE (EUR)	149,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	149,00	SUPER HANGON + WORLD CUP ITALIA	
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	+ COLUMNS	129,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	129,00	TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	199,00	THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
MR NUTZ (EUR)	129,00	ZOOL (EUR)	99,00
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00		

Articles DBZ

LISTE SUR DEMANDE

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Super NES USA

→ SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette 590 F

CHRONO TIGGER	499,00
EARTH BOUND + GUIDE	349,00
FINAL FANTASY 3	499,00
LUFIA 2	499,00
CASPER	499,00
SUPER MARIO RPG	499,00

Promos

SUPER TURRICAN	99,00
WARIO WOODS	129,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00

ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO 149,00

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1490 F

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	490,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 7 : ACTION GAME 4	599,00
DRAGON QUEST 6	690,00
FINAL FANTASY 5	490,00
GUNHAZZARD (FRONT MISSION 2)	490,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00
EMERALD DRAGON	399,00
FEDA	299,00
YS 5	590,00

Genial !!!
- NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F
- AVEC UN JEU USA OU JAP ACHETE : 49 F
- AVEC DEUX JEUX USA OU JAP ACHETES : GRATUIT

Jaguar

TITRES SUR DEMANDE

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 690,00

GALATIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
NESTOR PUNKY BOWLING	299,00
PANIC BOMBER	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEROBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TENNIS	299,00

Sega 32 X

→ 32X + 1 JEU 490 F
→ 32X + VIRTUA FIGHTER 690 F

JEUX À 199 F TITRES SUR DEMANDE

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 2990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX. LISTE SUR DEMANDE

Nec

→ MEMORY CARD 199 F
→ DUO + 1 JEU 1 490 F

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

→ JOYSTICK ARCADE ..... 490 F
→ JOYPAD ..... 249 F

ART OF FIGHTING	299,00	GHOST PILOT	299,00
ART OF FIGHTING 3	1490,00	KARNOV'S REVENGE	299,00
CYBER LIP	399,00	SAMOURAI SHODOWN II	390,00
FATAL FURY SPECIAL	490,00	SAMOURAI SHODOWN III	1490,00
FATAL FURY II	299,00	SUPER SIDE KICK 3	690,00
FATAL FURY III	990,00	WORLD HEROES II	299,00
FATAL FURY REAL BOUT	1490,00	WORLD HEROES II JET	399,00

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
NOUVELLE ADRESSE **VANNES** Ouverture le 6 Juillet
30, rue Thiers
Tél : (16) 97 42 66 91

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
NOUVELLE ADRESSE **VANNES** Ouverture le 6 Juillet
30, rue Thiers
Tél : (16) 97 42 66 91

3DO

→ 3DO PAL FZ1 + STARBLADE 990 F
→ 3DO PAL GOLDSTAR + FIFA (français) 990 F

3D ATLAS	99,00	FLYING NIGHTWARE	99,00	PHOENIX 3	99,00
3D CYBERDILLO	369,00	FOES OF ALI	199,00	POE D	99,00
MAGAZINE + DEMO	50,00	GAME GOURU	199,00	QUARANTINE	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	199,00	GEX	149,00	RETURN FIRE	99,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	299,00	GRIDDERS	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
BATTLE SPORT	199,00	IMMERCENARY	99,00	SAMPLER 2 10 DEMOS	
BLADE FORCE	99,00	IRON ANGEL OF		+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
BURNING SOLDIER	199,00	THE APOCALYPSE	99,00	SNOW JOB	369,00
CAPTAIN QUAZAR	199,00	JOYPAD PANASONIC	199,00	SPACE HULK	149,00
CASPER	369,00	KILLING TIME	99,00	SPACE PIRATE	99,00
CYBERIA	369,00	KING DOM: THE FAR REACHES	199,00	STAR BLADE	99,00
«D»	299,00	LUCIENNE QUEST	369,00	STAR FIGHTER	99,00
DAEDALUS ENCOUNTER	199,00	MINTEASER (ADULT)	99,00	SUPER STREET FIGHTER 2	149,00
DEMOLITION MAN	149,00	OFF WORLD INTERCEPTOR	99,00	SYNDICATE	99,00
DOOM	199,00	OLYMPIC GAMES	369,00	THEME PARK	99,00
DRAGON LORE	299,00	PATANK	99,00	TOTAL ECLIPSE	99,00
FIFA SOCCER	149,00	PEEBLE BEACH GOLF	99,00	TWISTED	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	390,00			WAY OF THE WARRIOR	99,00
				WING COMMANDER 3	99,00

Saturn version PAL

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE 1490 F → VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F
Liste des films disponible sur demande

- ARCADE RACER (VOLANT) 449 F
- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 349 F
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 199 F
- SI VOUS ACHETEZ UN JEU 149 F
- PAD ANALOGIQUE POUR NIGHTS 199 F

JEUX JAP		MANSION OF HIDDEN SOULS	199,00
BOMBERMAN	349,00	MORTAL KOMBAT 2	199,00
DRAGON BALL Z	299,00	MYSTERIA	349,00
DRAGON BALL Z 2	399,00	NBA JAM TE	199,00
FATAL FURY 3	399,00	NEED FOR SPEED	369,00
GRAN CHASER	149,00	NFL QUATERBACK 96	369,00
IN THE HUNT	199,00	NFL QUATERBACK 97	369,00
KING OF FIGHTER 95	299,00	NHL HOCKEY	249,00
MEGAMAN X3	399,00	NIGHT WARRIOR	369,00
NIGHTS	349,00	OLYMPIC GAMES	349,00
SAMOURAI SHODOWN 3	449,00	PANZER DRAGON 2	399,00
STORY OF THOR	399,00	RAYMAN	349,00
STREET FIGHTER ZERO 2	399,00	RAW PURSUIT	369,00
TOSHIDEN	199,00	REVOLUTION X	199,00
VAMPIRE HUNTER	199,00	ROAD RASH	369,00
VICTORY GOAL 96	399,00	SEGA RALLY	349,00
JEUX USA		SHELL SHOCK	349,00
MYST	199,00	SHINING WISDOW	349,00
OFF WORLD EXTREM	199,00	SHINOBI X	299,00
ROBOTIKA	199,00	SHOCKWARE ASSAULT	249,00
VIRTUA FIGHTER 2	249,00	SKELETON WARRIOR	369,00
VIRTUA HYDLIDE	199,00	SLAM AND JAM 96	299,00
JEUX EUROPEENS		SPACE HULK 2	369,00
ALIEN TRILOGY	369,00	STREET FIGHTER	199,00
BAKU BAKU	349,00	STREET FIGHTER ALPHA	369,00
BLAZING DRAGONS	349,00	STRIKER 96	299,00
BUBBLE BOBBLE	299,00	THE HORDE	369,00
CLOCK WORK NIGHT2	299,00	THEME PARK	369,00
D	299,00	THUNDER HAWK 2	349,00
DEADLY SKY	369,00	TILT	369,00
DESCENT	349,00	TITAN WARS	369,00
DESTRUCTION DERBY	349,00	TOSHIDEN REMIX	299,00
DISCWORLD	349,00	TRUE PINBALL	349,00
EARTHWORM JIM 2	369,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	299,00
EURO 96	369,00	VICTORY BOXING	249,00
FIFA SOCCER 96	249,00	VIRTUA COP + GUN	449,00
FORMULA 1 CHAMPIONSHIP	349,00	VIRTUA GOLF	349,00
FRANK THOMAS BIG HURT	369,00	VIRTUA GUN	199,00
GEX	369,00	VIRTUA OPEN TENNIS	369,00
GOLDEN AXE THE DUEL	299,00	VIRTUA RACING	199,00
GUARDIAN HEROES	349,00	WING ARMS	299,00
GUN GRIFFON	369,00	WIPE OUT	349,00
IRON MAN	369,00	WORLD CUP GOLF	349,00
JACK IS BACK (ALONE IN THE DARK 2)	369,00	WORMS	369,00
JOHNNY BAZOOKATONE	349,00	WWP WRESTLEMANIA	369,00
MAGIC CARPET	369,00	X MEN	299,00

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD 2 + 1 jeu au choix 2990 F → NEO GEO CD + 1 jeu au choix 2490 F

3 COUNT BOUT	299,00	POWER SPIKES	299,00
AERO FIGHTER 2	299,00	PULSTAR	299,00
ART OF FIGHTING 3	449,00	RAGNAGARD	449,00
BURNING FIGHT	299,00	SAMOURAI SHODOWN 2	349,00
FATAL FURY 3	349,00	SAMOURAI SHODOWN 3	449,00
FATAL FURY REAL BOUT	449,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	449,00
GALAXY FIGHT	299,00	SENGOKU 2	299,00
KABUKI KLASH	399,00	STREET HOOP	299,00
KARNOV'S REVENGE	299,00	TOP HUNTER	299,00
KING OF FIGHTER 94	349,00	TRASH RALLY	299,00
KING OF FIGHTER 95	399,00	VIEW POINT	299,00
METAL SLUG	449,00	WIND JAMMER	299,00
NINJA MASTER	449,00	WORLD HEROES PERFECT	299,00

Playstation

→ PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE 1490 F
→ PLAYSTATION MULTISTANDARD + 1 JEU AU CHOIX 2490 F
Fonctionne avec jeux US, EUR, JAP
→ VOLANT + PEDALIER 499 F

- PRO ACTION REPLAY 369,00
- CABLE DE LIAISON 169,00
- JOYSTICK 399,00
- MANETTE 149,00
- MANETTE ASCII 249,00
- RALLONGE MANETTE 89,00
- MEMORY CARD 169,00
- MEMORY CARD 120 BLOCS 299,00
- PRISE PERITEL RGB 199,00

JEUX JAP		ANDRETTI RACING 97	369,00
ACE COMBAT	299,00	BLAZING DRAGONS	349,00
BOXER ROAD	199,00	BUBBLE BOBBLE	269,00
CHORO Q	399,00	BUST A MOVE 2	369,00
COBRA	499,00	CHESSMASTER	349,00
COSMIC RACE	149,00	CHRONICLE OF	
CRIME CRACKER	149,00	THE SWORD	349,00
DESTRUCTION DERBY	399,00	CRITICOM	299,00
DRAGON BALL Z	299,00	CYBERSLED	199,00
DRAGON BALL Z 2	499,00	D	299,00
FORMATION SOCCER	399,00	DEADLY SKY	349,00
GOEMON WARRIOR	499,00	DESCENT	369,00
GROUND STROKE	149,00	DESTRUCTION DERBY	249,00
J LEAGUE PRIME GOAL	199,00	DIE HARD TRILOGY	369,00
JUMPING FLASH 2	299,00	DISCWORLD	349,00
KING FIGHTER 95	499,00	DOOM	349,00
MAGIC BEAST WARRIOR	199,00	DRAGON BALL Z	399,00
MACROSS MISSION VFX	499,00	EARTHWORM JIM 2	349,00
MEGAMAN X3	299,00	EXTREME GOLF	349,00
MOTOR TOON 2	499,00	EXTREME PINBALL	369,00
NAMCO MUSEUM 2	299,00	EXTREME SPORT	349,00
NBA POWER DUNKER	299,00	F117 AGILE WARRIOR	299,00
NIGHT STRIKER	99,00	FADE TO BLACK	369,00
OLIVE ET TOM	499,00	FIFA SOCCER 96	249,00
RAYMAN	399,00	FORMULA 1	369,00
RIDGE RACER 2	499,00	FRANK THOMAS BIG HURT	369,00
SAMOURAI SHODOWNS	499,00	GEX	349,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	149,00	GUNSHIP	369,00
STREET FIGHTER ZERO 2	499,00	IRON MAN	349,00
TEKKEN 2	499,00	JACK IS BACK (ALONE IN THE DARK 2)	349,00
TETRIS X	499,00	JUPITER STRIKE	199,00
TO BAL 1	499,00	LOADED	299,00
V TENNIS	199,00	MAGIC CARPET	369,00
VAMPIRE	299,00	MORTAL KOMBAT 3	299,00
WINNER ELEVEN	199,00	NBA : IN THE ZONE	369,00
WIPE OUT	299,00	NBA JAM TE	199,00
JEUX EUROPEENS		NBA LIVE 96	369,00
ACTUA SOCCER	299,00	NEED FOR SPEED	369,00
ADIDAS POWER SOCCER	369,00	NFL QUATERBACK 97	349,00
ALIEN TRILOGY	299,00	NHL FACE OFF	349,00
		OLYMPIC GAMES	349,00
		OLYMPIC SOCCER	349,00
		PANZER GENERAL	349,00
		PRO PINBALL THE WEB	369,00
		RAIDEN PROJECT	249,00
		RAW POURSUIT	349,00
		RAYMAN	369,00
		RESIDENCE EVIL	349,00
		RETURN OF FIRE	369,00
		REVOLUTION X	199,00
		RIDGE RACER REVOLUTION	369,00
		ROAD RASH	369,00
		SAMPRAS TENNIS EXTREME	369,00
		SHELLSHOCK	349,00
		SHOCK WAVE ASSAULT	249,00
		SKELETON WARRIOR	349,00
		SLAM AND JAM 96	299,00
		SPACE HULK 2	369,00
		STREET FIGHTER ALPHA	369,00
		STREET FIGHTER, THE MOVIE	199,00
		TEKKEN 2	399,00
		THEME PARK	349,00
		THUNDER HAWK 2	349,00
		TILT	369,00
		TIME COMMANDO	369,00
		TOP GUN	369,00
		TOSHIDEN 2	369,00
		TOTAL ECLIPSE TURBO	199,00
		TOTAL NBA'96	369,00
		TRACK AND FIELD	349,00
		TRANSPORT TYCOON	369,00
		TRUE PINBALL	369,00
		TUNEL B1	369,00
		VIEW POINT	369,00
		VIRTUA GOLF	349,00
		WAR HAWK	349,00
		WING COMMANDER 3	369,00
		WRESTLEMANIA	199,00
		X MEN	349,00
		ZERO DIVIDE	369,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
- ❒ SUPER NINTENDO
- ❒ SUPER NES
- ❒ SUPER FAMICOM
- ❒ MEGADRIVE
- ❒ MEGA CD
- ❒ NEO GEO
- ❒ GAME BOY
- ❒ GAME GEAR
- ❒ 3 DO
- ❒ CDI
- ❒ JAGUAR
- ❒ PLAYSTATION
- ❒ SATURN
- ❒ NEC

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

CONSOLE + 06/96

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

GUN SMITH CATS

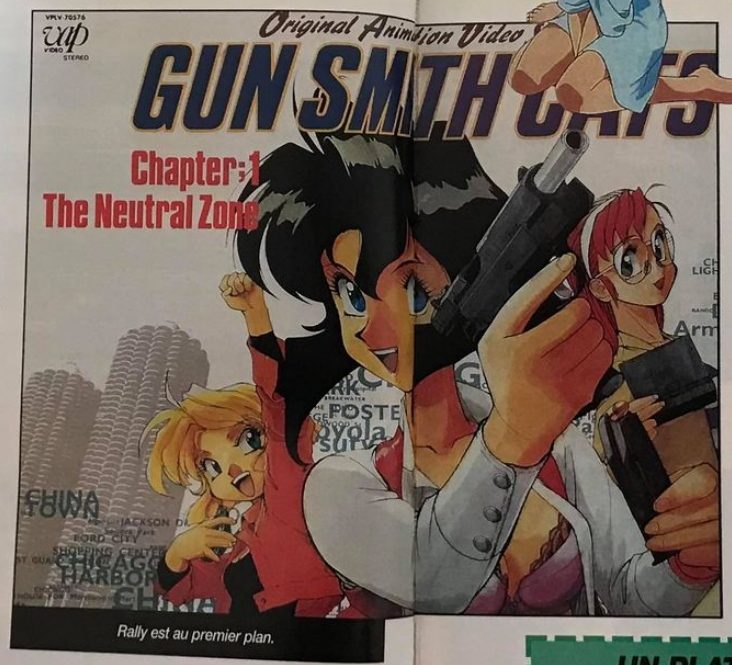
Tout indiqué pour égayer la rentrée, "Gun Smith Cats" est un excellent manga de Kenichi Sonoda, mais aussi une série d'O.A.V. qui sort en version française chez Kaze Animation. Beaucoup d'action et de charmantes jeunes filles comme héroïnes au programme!

Mei, au second plan, en pleine œuvre de destruction à la grenade.

Rally Vincent tient une armurerie, mais ce n'est qu'une couverture. Sa vraie profession est beaucoup moins avouable: c'est une chasseuse de primes. Professionnelle jusqu'au bout des ongles, elle manie les armes comme un Ryo Saeba et possède une Cobra GT 500 pour faire le coup de poing, un bolide qu'elle conduit à merveille. Mais elle n'opère pas seule: sa coéquipière, une ancienne prostituée, s'appelle Minnie Meï et est experte dans l'art de manier les explosifs. Elle a toujours sur elle plusieurs grenades et n'hésite pas à s'en servir dès que l'occasion se présente. Ce duo de choc nous fait vivre un véritable condensé d'action, où s'enchaînent tous azimuts courses-poursuites en voiture et fusillades spectaculaires.

"Gun Smith Cats", le manga, est excellent, mais son adaptation en animé n'est pas exempte de défauts. L'animation aurait pu être un peu plus fluide, et les cellulos plus colorés. Mais les bruitages relèvent le niveau général, ainsi que la musique, très agréable, et le character design. C'est assurément le meilleur titre de cette rentrée, alors ne le laissez pas passer sans y avoir au moins jeté un coup d'œil. La version originale était déjà sortie sur Laserdisc en import il y a quelques mois!

Dans le feu de l'action.



Rally est au premier plan.

Dans la salle d'entraînement de tir.

RALLY

C'est l'héroïne de cette série d'O.A.V. C'est un personnage assez marrant, et, bien que dotée d'un bon sang-froid dans les situations dangereuses, elle a un peu mauvais caractère.

Rally reste lucide dans les moments difficiles.

Le character design est très fidèle à celui du manga original.

Il faut savoir garder son sang-froid.

RIDING BEAN

"Riding Bean" est un O.A.V. qui date un peu, et met en scène Bean et Rally officiant en équipe, alors que "Gun Smith Cats" raconte les hauts faits de Rally avant leur rencontre et leur association. Cet O.A.V., disponible en version anglaise, offre une action trépidante et sa musique est excellente. A voir absolument.

UN PLAT DE DOUILLES

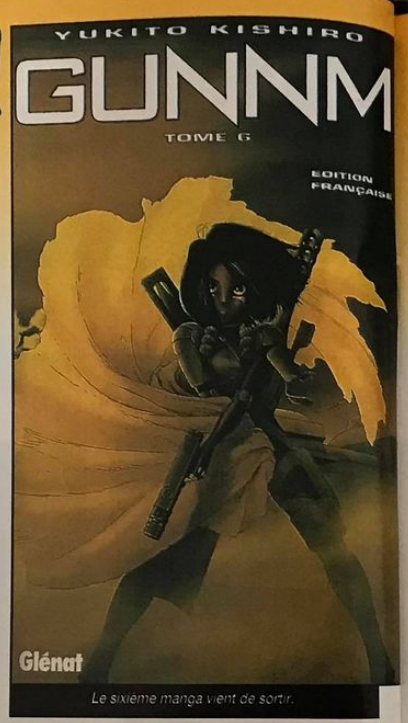
"Gun Smith Cats" offre une très bonne bande-son, mais le plus impressionnant est le travail réalisé sur la représentation des armes. Elles ont été dessinées de manière très réaliste, et ceux qui s'y connaissent pourront les reconnaître sans peine. Le travail sur leurs bruitages a été très minutieux: le choc des douilles tombant sur le sol ou le rechargement du fusil à pompe sont identiques à la réalité.

GUNNM

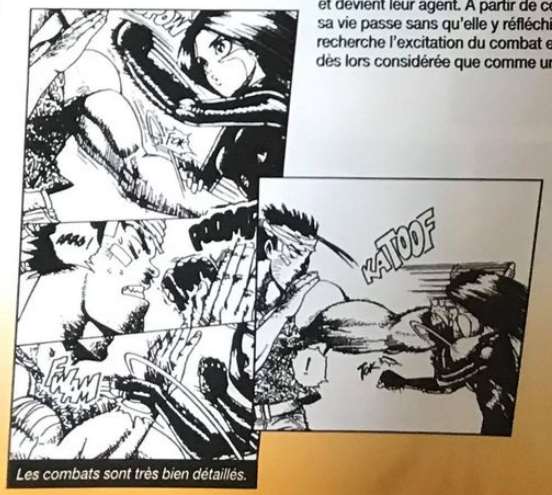
En ce début d'année (scolaire), voici un petit cours de remise en forme. Et quoi de mieux pour réviser ses classiques qu'un bon dossier sur "Gunnm"?

La belle Gally joue aussi de l'harmonica.

Gunnm" est un manga fantastique qui a conquis toute la redaction de Consoles+. Il faut dire qu'il ne manque pas de qualités. Tout d'abord au niveau des graphismes. Yukito Kishiro a un style très dynamique, et très précis, sans pourtant s'encombrer d'une trop grande multitude de détails comme le fait Masamune Shirow. Les combats sont très acrobatiques et chorégraphiés de bien belle façon. Tous se déroulent au corps à corps. Six volumes sont sortis en version française jusqu'à présent chez Glénat. Bien que la saga ne soit pas terminée, on peut pour l'instant découper l'histoire en trois grandes parties. Tout d'abord, la naissance de Gally. Elle apprend À vivre avec son corps de cyborg et des sentiments humains, et tombe amoureuse de Yugo, un jeune garçon dont le rêve est d'aller vivre à Zalem. Mais il n'y avait pas de place pour elle dans son rêve, et il meurt, la laissant seule. La deuxième grande partie du manga est le "rollerball". Gally s'émancipe et se détache de l'emprise de Ido, son créateur. Elle accroît encore ses talents de combattante. Puis avec la mort de Ido commence la troisième grande partie de cette saga. Gally doit choisir son chemin seule. Elle accepte l'offre des dirigeants de Zalem et devient leur agent. A partir de ce moment, sa vie passe sans qu'elle y réfléchisse. Elle recherche l'excitation du combat et n'est plus dès lors considérée que comme une arme.



Le sixième manga vient de sortir.



Les combats sont très bien détaillés.

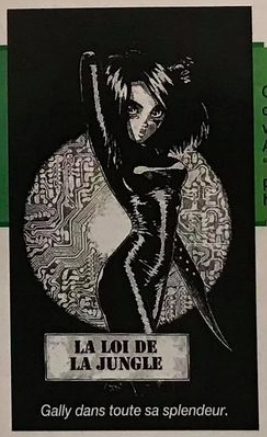
CYBORG

Dans la décharge, les cyborgs sont partout. Fogia est un humain qui deviendra l'ami de Gally. Il pratique les arts martiaux et l'empêchera de devenir une bête (un peu comme Serval)...

Gally fait un rêve: elle doit choisir sa voie.

Fogia est un combattant acharné qui se bat jusqu'à la fin.

Dans ce manga, Kishiro a beaucoup affiné les traits de Gally.



Gally dans toute sa splendeur.

GALLY

Gally est un jeune fille très douée pour le combat au corps à corps. Elle utilise de très vieilles techniques, jusqu'alors oubliées. Au début du manga, elle n'est encore qu'une "enfant". On assiste à l'évolution de sa personnalité et à ses déboires. C'est une héroïne très attachante.

Gally et Fogia sont dans de sales draps: perdus dans le désert, ils sont sur le point de mourir.

IDO

Ido est le "père" de Gally. C'est lui qui l'a sauvée et reconstruite. Dans son désir de la protéger, il a tendance à l'étouffer. Mais c'est un homme plein de bonté, qui n'a pas peur de risquer sa vie pour ceux qu'il aime.

Un des habitants de la cité volante.

ZALEM

C'est la cité de tous les rêves. On ne sait que très peu de choses sur cette cité, si ce n'est qu'elle est suspendue dans les airs et que personne ne peut y accéder. Ido en est un ancien citoyen.

Gally se laisse aller à sa rage.

COCHONNAILLES JAPONAISES

Voici quelques-unes des nouveautés parues dans le domaine du manga érotique. Attention les yeux, c'est très chaud! L'été a dû faire griller les neurones des éditeurs, car les sorties sont nombreuses, tant en mangas qu'en animés. Mineurs, tournez la page.

OGENKI CLINIC

C'est chez Samouraï que le truculent "Ogenki Clinic", qui mêle humour et perversion, sévit. Je suppose que les amateurs du genre sont nombreux. Ce nouveau volume leur propose de retrouver Miss Tatassé en infirmière très compréhensive envers ses patients. Qui viennent tous pour soigner des problèmes sexuels, évidemment.

Miss Tatassé en petite tenue.

La couverture de "Ogenki Clinic".

COUNTDOWN

C'est toujours chez Samouraï que vous pourrez trouver ce manga cochon... moins de 18 ans s'abstenir! C'est bigrement polisson, tellement même qu'on m'a subtilisé mon exemplaire (d'où l'absence de photo!). Les suspects ne manquent pas à la rédaction (Niiico est un jeune homme encore vert, Marc apprécie l'esthétique asiatique et A.H.L. est toujours désireux de s'instruire...)! Le panda mène l'enquête.

"Urotsukidoji" est un classique de l'animé cochon.

UROTSUKIDOJI

Le dessin animé porno-gore le plus connu et le mieux exporté en France continue son bonhomme de chemin! L'éditeur est Eva Animation, le tout est bien entendu en version française.

U-JIN

Je vous rappelle que "Angel" en version manga chez Tonkam est toujours disponible, en dépit de ses problèmes avec le ministère de l'Intérieur... Vous pouvez vous le procurer dans toutes les bonnes boutiques. Du même auteur, mais chez Samouraï, notons la sortie de "Conspiracy", un manga très drôle, et comme d'habitude très sexy.

Les fils du propriétaire poursuivent la pauvre soubrette de leurs assiduités.

Commandez et réservez vos jeux par téléphone en réglant par carte bleue au

43 79 12 22

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS - Tél : (1) 43 79 12 22 - Fax : (1) 43 79 11 05

TOUTES LES NOUVEAUTES EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANENTE

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché.

PLAYSTATION

NOUVEAU !! CONSOLE VF + 1 JOY. → 1490 F

ACCESSOIRES

CABLE RGB	149 F
MEMORY CARD 15 BLK	169 F
ACTION REPLAY	349 F
CABLE LINK	99 F
JOYPAD ORIGINAL	199 F

JEUX VERSION JAPONAISE

MOTOR TOON GP 2	499 F
DRAGON BALL Z 2	499 F
OVER BLOOD	449 F
TOBAL N° 1 + DEMO FF 7	499 F
ZERO DIVIDE 2	499 F
ARC THE LAD 2 RPG	499 F
VANDAL HEARTS RPG	499 F
POPOLOCROIS RPG	499 F
WILD ARMS RPG	499 F
FIGHTING ILLUSION	499 F
SHADOW STUGGLE	499 F
STREET ZERO 2	449 F
COOL BOARDERS	499 F
SAMURAI SHODOWN 3	499 F

JEUX VERSION EURO.

VAMPIRE	369 F
BUST A MOVES 2	369 F
ADIDAS POWER SOCCER	369 F
CHRONICLE OF THE SWORD	369 F
FADE TO BLACK	369 F
MOTOCROSS	349 F
PETE SAMPRAS TENNIS	349 F
RESIDENT EVIL	369 F
NAMCO MUSEUM	349 F
PETE SAMPRAS	349 F
DIE HARD TRILOGY	349 F
TOSHINDEN 2	369 F
DRAGON BALL Z	399 F
TUNNEL B1	369 F
FORMULA ONE	369 F
TEKKEN 2	369 F

SATURN

NOUVEAU !! CONSOLE VF + 1 JOY. → 1490 F

ACCESSOIRES SATURN

ADAPTATEUR UNIVERSEL	149 F
CABLE RGB JAP/ VF	149 F
JOYPAD ORIGINAL JAP/ VF	199 F
MEMORY CARD	349 F
ACTION REPLAY 3 EN 1	349 F

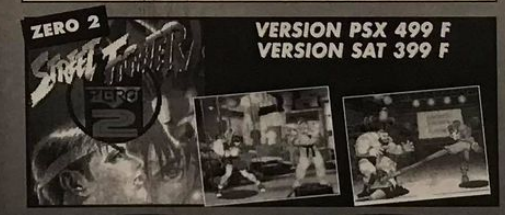
JEUX VERSION JAPONAISE

GREATEST BASEBALL PROMO !!	99 F
VAMPIRE HUNTER PROMO !!	199 F
VICTORY GOAL 96	349 F
DRAGON BALL Z 2	349 F
DRACULA DETECTIVE	349 F
CHASE HQ 2	349 F
PUZZLE BUBBLE 2 X	399 F
BOMBERMAN	349 F

JEUX VERSION JAPONAISE

OUT RUN	299 F
AFTERBURNER 2	299 F
VIRTUA FIGHTERS KIDS	349 F
DARK SAVIOR RPG	399 F
TORICO	399 F
DECATHLETE	399 F
WORLD HEROES PERFECT	399 F
LANDGLISSER 3 RPG	399 F
DIE HARD TRILOGY	399 F
TOSHINDEN 2 URA	399 F
LUNAR SILVER STAR STORY	449 F
ALBERT ODYSSEY	449 F
NIGHTS + JOYPAD	499 F
FATAL FURY REAL BOUT + CART	TEL.
FIGHTING VIPERS	449 F
STREET FIGHTER ZERO 2	399 F
SAMURAI SHODOWN 3	TEL.

→ 449 F DISPO V. JAP



VERSION PSX 499 F
VERSION SAT 399 F

SUPER NINT.

JEUX OCCAZ → CONS. OCCAZ + 2 MANNETTES 399 F

ROAD RUNNER	99 F
NBA JAM	99 F
SUPER TENNIS	99 F
SAILOR MOON	99 F
TECMO BASKET	99 F
PILOTWINGS	99 F
STARWING	99 F
PLOK	99 F
NCAA BASKET	99 F
BEST OF BEST	99 F
ADDAMS FAM.	99 F
MAGIC SWORD	99 F
OFF ROAD	99 F
CASTLEVANIA	129 F
LEMMINGS 2	129 F
AN.WORLD	129 F
TINY TOON	129 F
DESERT STRIKE	149 F
BOMBERMAN	149 F
METROID	149 F
STAR WARS	149 F
ERIC CANTONA	149 F
VORTEX	149 F
MAGIC SWORD	149 F
CHAOS ENGINE	149 F
SUPER ALESTE	149 F
MEGAMAN X	149 F
FLASHBACK	149 F
TWIN BEE	149 F
GOOF TROOP	149 F
AXELAY	149 F
SYNDICATE	199 F
METROID	199 F
LEGEND	199 F
BAT. ET ROBIN	199 F
JUDGE DRED	199 F
CANON FODER	199 F
ZELDA 3	199 F
S.STAR SOCCER	199 F
CYBERNATORL	199 F
MORTAL K 2	199 F
KIL.INSTINCT	249 F
ILL.OF TIME	249 F
WORMJIM 2	299 F
DOOM	299 F

MEGADRIVE

JEUX OCCAZ → MD OCCAZ + 2 MANNETTES 299 F

ZOOL	99 F
SHINOBI	99 F
THUNDERBLADE	99 F
SUP.BASKET	99 F
ROCKET NIGHT	99 F
COOL SPOT	129 F
TAZMANIA	129 F
WONDERBOY 5	129 F
SONIC 2	129 F
AN. WORLD	129 F
ETER.CHAMP	129 F
NBA JAM	129 F
GLOBAL GLAD	129 F
INDI. JONES	129 F
ALY.DRAGON	129 F
STREET FIGHTER	129 F
SARKSTER	149 F
TALESPIN	129 F
DINO SOCCER	129 F
STREET RAGE 2	149 F
TH.FORCE 4	149 F
S.SPINBALL	149 F
FLASHBACK	149 F
JUNGLE STRIK	149 F
MICKEYMANIA	149 F
ALADDIN	149 F
STREET FIGHTER	149 F
FANT.DIZZI	149 F
ALIEN 3	149 F
RO.THUNDER	149 F
M. KOMBAT	149 F
PSY.PINBALL	14[illegible]
MEGALOMANIA	14[illegible]
ROBOTNIK	19[illegible]
SOLEIL	19[illegible]
ECCO 2	19[illegible]
SO. KNUCKLES	1[illegible]
KAWASAKY	19[illegible]
RACMAN	1[illegible]
BONKERS	19[illegible]
MAX.CARNAGE	199 F
BAT.FOREVER	199 F
DONALD 2	249 F
WORMJIM 2	249 F
MK3	249 F
THOR	249 F

OCCAZ 32 BITS

PLAYSTATION

• TOSHINDEN	149 F
• RIDGE RACER	149 F
• STRIKER 96	149 F
• RAPID RELOAD	149 F
• HI OCTANE	149 F
• MORTAL 3	149 F
• DISCWORLD	149 F
• WIPE OUT	189 F
• LONE SOLDIER	189 F
• KILLEAK BLOOD	189 F
• ACTUA SOCCER	189 F
• AIR COMBAT	189 F
• TEKKEN	189 F
• FIFA 96	189 F
• RAIDEN	189 F
• D.DERBY	189 F
• GO[illegible]ORM	189 F
• LOA DED	189 F
• KRAZY IVAN	189 F
• ASSAULT RIGG	189 F
• JO.BAZOOKA	189 F
• THU. HAWK	189 F
• PRIMAL RAGE	189 F
• ZERO DIVIDE	249 F
• EXTREME G.	249 F
• NEED SPEED	249 F
• DOOM	249 F
• THEME PARK	249 F
• ALIEN TRILOGY	249 F
• WORMS	249 F
• TOTAL NBA 96	289 F
• FADE BLACK	289 F
• ADIDAS POW.	289 F
• TRACK FIELD	289 F
• RIDGE REVOL.	289 F

SATURN

VERSION IMPORT

• ASTAL	99 F
• GRAN CHASER	99 F
• BASEBALL	99 F
• GOLDEN AXE	149 F
• WING ARMS	149 F
• X MEN JAP	189 F
• VAMPIRE	189 F
• GULLIVER BOY	249 F
• HOKUTO KEN	249 F
• DBZ 2	249 F
• NIGHTS	289 F
• KING 95	289 F
• BOMBERMAN	289 F
• TORICO	289 F
• DRACULA DET.	289 F

[illegible]OUS ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A: [illegible]ER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

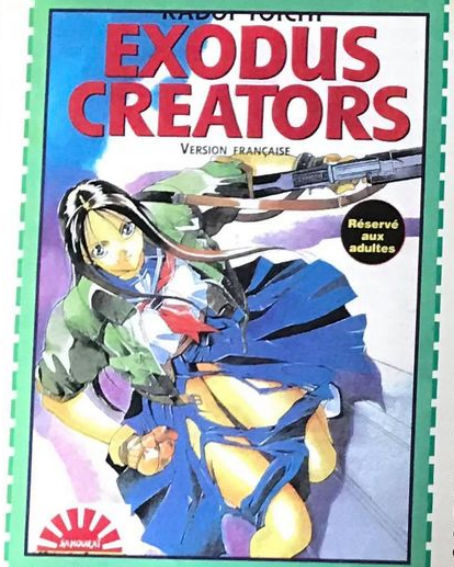
CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT		

NOM : PRENOM : TEL :
ADRESSE : CP : VILLE :
PAIEMENT : CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE ☐
CARTE BLEUE : [illegible] DATE D'EXP : [illegible]
POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE :

Exodus Creators

Samouraï, qui s'était déjà fait remarquer pour ses mangas coquins, semble aussi se spécialiser dans la science-fiction!

SF FOREVER



Même si le dessin de "Exodus Creators" n'est pas sans défaut, il reste dans l'ensemble tout à fait correct et bénéficie d'une très bonne qualité d'impression. Mais c'est surtout par son scénario que brille ce manga. Si la trame de départ (l'invasion de la Terre) est archi classique, l'histoire réserve quelques bonnes surprises et rebondissements.

L'histoire se déroule en 2493. La guerre fait rage depuis un an, date à laquelle les Exodus Creators sont revenus. Cette équipe, composée des plus grands scientifiques, avait déserté la planète plus de trois siècles auparavant. Malheureusement pour les habitants de la Terre, leur technologie est très supérieure à la leur. Les jours de la résistance sont comptés. Pendant cette période trouble, une jeune fille du nom de Hiyoko se retrouve sur les routes, car son père l'a envoyée à la recherche d'un mari. Elle rencontre, dans des circonstances assez bizarres, Dune, un des Exodus Creators. Il explique à la jeune fille qu'il doit remplir une mission et lui demande de l'accompagner pour l'aider. Comme il n'a pas l'air méchant, bien au contraire, elle accepte. Ce ne sera pas une promenade de santé.

L'étrange Dune et Hiyoko dans son costume d'étudiante japonaise.

Le design des Mechas d'"Exodus Creators" est plutôt réussi.

TENCHI MUYO

Le premier "animé comic" tiré du dessin animé "Tenchi Muyo" vient de sortir. Cette bédé tout en couleur est très fidèle au D.A. On regrettera cependant la qualité d'impression, très moyenne.

Phonecafé N°1

PHONECAFE, c'est un tout nouvel espace téléphonique où tu vas pouvoir te brancher avec des mecs et des nanas de toute la France.
Tu trouveras toujours quelqu'un en ligne pour délirer ou t'échanger des tips.

Appelle tout de suite au:
36 68 38 88

© AB - 3668 : 2,23 F/mn - Demande l'autorisation à tes parents avant d'appeler.

LES PANDACHTRUCS

ASATTE DANCE 3

Ce toujours excellent manga est publié chez Tonkam.
Le dessin s'est un peu amélioré et le scénario est toujours aussi passionnant!

LODOSS WAR

La saga que tous les adeptes de jeux de rôles adorent sort dans une nouvelle version avec des doublages en français. Plus d'infos dès le prochain numéro.

GALL FORCE

Un nouvelle sortie chez Tonkam Vidéo: "Gall Force" en version sous-titrée en français. C'est un bon film d'animation, à voir.

"Gall Force" est un dessin animé très populaire au japon.

VIDEO GIRL AÏ 12

Les aventures de Aï et de Yota passionnent toujours autant la rédaction de Consoles+. Laissez-vous tenter si vous n'avez pas déjà craqué.

Plus qu'un volume avant la fin!

RIOT 2

La suite des aventures de Billy the Kid en manga chez Glénat. Le dessin est sympathique, mais le scénario très léger. Pour la détente, sans plus.

Une histoire toujours aussi loufoque et une traduction très discutable.

YOUMA

"Youma" est un excellent dessin animé qui sort en version française chez Kaze. Il raconte l'histoire d'un ninja qui s'oppose aux démons. Bien que de réalisation un peu vieillotte, "Youma" tient plutôt bien la route. Avis aux âmes sensibles: ce titre est très gore.

Si vous n'avez pas peur des araignées...

Thor

Après une version Megadrive mémorable, Sega nous gâte avec un nouvel épisode de Thor sur Saturn. Plus qu'un simple relookage, c'est un jeu totalement inédit qui vous attend... et il est géant!
Pour ceux qui n'ont pas connu la version Megadrive, il est bon de rappeler les mécanismes principaux de ce RPG mâtiné d'une bonne dose d'action. Vous dirigez le jeune et brave Leon, un aventurier au sourire fier et au sabre tranchant, prêt à en découdre avec tout le monde. Ça tombe bien, puisqu'autour de lui les éléments se déchaînent et les ennemis pullulent. On vous passe les raisons qui poussent Leon à partir à l'aventure, puisque de toute façon, on l'a déjà dit, c'est un aventurier. Sachez que Leon dispose au début de son périple d'un petit glaive et maîtrise deux bottes secrètes (des coups spéciaux, si vous voulez). Belliqueux, il s'en sert volontiers pour peu qu'on le chauffe un peu. Histoire de varier les plaisirs, le bougre n'hésitera pas à récupérer en chemin des armes diverses, telles qu'un arc, un gros cimeterre ou un bâton. Mais s'il ne rechigne pas à l'exercice physique, son but dans la vie est bien plus spirituel, et il devra s'initier à des pratiques magiques. En effet, il possède un bracelet magique (son bien le plus précieux), qui lui permet de stocker de l'énergie et d'invoquer un élémentaire. Voici en quoi consiste sa quête: rencontrer les six élémentaux qui lui apporteront chacun des pouvoirs différents. Il faut aussi trouver trois cubes magiques et latter un méchant, mais ça, c'est secondaire. Thor est essentiellement un jeu d'action, et tout ce qu'il vous faudra pour le terminer, c'est beaucoup d'adresse et un peu de jugeote. En fait, la principale difficulté consiste à trouver une utilisation appropriée pour chacun des sorts élémentaires afin d'accéder à de nouveaux endroits. Faites chauffer les paddles et préparez du café.

LA LUTTE ENCHANTÉE

Au cours du jeu, des boules d'énergie confèrent selon leur couleur des pouvoirs aux armes de Leon. Trois armes peuvent être enchantées dans le jeu: le cimeterre, la massue et l'arc. Les élémentaux peuvent aussi enchanter les armes en leur insufflant une partie de leur énergie vitale.

Voilà une de ces boules d'énergie. Ainsi enchantée, la masse transforme certaines plantes en ressort.

Mais la masse enchantée détruit aussi d'un seul coup les morts-vivants. Chaque arme a ainsi son monstre de "prédilection".

AVIS

MARC

yaahhh!

Bon sang, je crois bien que sur ce coup-là, je me suis fait une overdose de bonheur. Mis à part un ou deux passages corsés, un peu de méthode et de rigueur suffisent. Franchement, Thor est sûrement le meilleur dans son genre sur Saturn. Si vous aimez les Role Playing Game à la Zelda, celui-ci va vous emballer. C'est le genre de jeu bien conçu du début jusqu'à la fin, pas un détail n'ayant été laissé au hasard. Même les problèmes dus à la perspective ont été résolus. La jouabilité est impeccable, la musique démente, les graphismes... tout, quoi! Je l'ai dit et je le répète: Thor est un monument, à posséder absolument pour tout fan de Role Playing Game/action qui se respecte.

CONSOLES+ D'OR

SEPT BOSS À ABATTRE

Les boss sont incontournables dans Thor. Parfois majestueux, souvent durs à cuire, ils perpétuent la longue tradition des gros monstres baveux. Dans Thor, chaque boss protège un élémentaire qu'il vous faudra délivrer. Cela en fait donc six, auxquels s'ajoute le big boss du jeu. Allez, on vous montre le premier de la liste et... le dernier.

Ce gros blob aquatique retient Dytto, la fée de l'eau, prisonnière. C'est le premier boss et, évidemment, il est assez aisé de le vaincre.

Le big boss en personne. Avec lui, c'est spectacle son et lumière garanti. L'ombre ne sera pas de trop pour encaisser les coups à votre place.

Ici, l'élémentaire de l'eau ne vous sera d'aucune utilité, contrairement aux apparences. Il faudra casser un arbre mort avec le coup spécial de la massue pour trouver la clé.

Vers la fin du jeu, le pays tout entier est infesté de créatures maléfiques gigantesques. En y regardant de plus près, on s'aperçoit que ce sont les mêmes sprites agrandis, d'où les gros pixels.

Une fois enchanté, l'arc vient facilement à bout de ces affreux jojos.

Au cours de votre aventure, vous trouverez fréquemment des cercles magiques, qui servent à recharger l'énergie de Leon ainsi qu'à sauvegarder la partie à des moments cruciaux.

ÉLÉMENTAIRE!

Voici une petite présentation des six créatures élémentaires que vous trouverez dans Thor, leurs pouvoirs et leurs avantages. Elles ont toutes trois pouvoirs différents.

DYTTO

Cette petite fée vous remet des points de vie en puisant dans votre stock de magie. Elle est capable d'éliminer les flammes et de geler les ennemis ou les colonnes d'eau (deux bons moyens de créer des escaliers de fortune) et peut aussi se transformer en tornade pour disperser les ennemis.

Rien de tel qu'une petite tornade pour faire place nette.

Contre les flammes, il faut de l'eau, bien sûr!

EFFREET

C'est le plus fort des élémentaux. Il excelle au combat et peut exploser comme une bombe. Il est ainsi indispensable pour casser les arbres morts, allumer les bougies, déclencher des mécanismes et faire fondre la glace.

L'Effreet peut faire éclater les arbres et dégeler les cônes de glace.

Ça, c'est de la furie furieuse ou je ne m'y connais pas!

BAWU

En dehors du fait qu'elle bouffe quasiment tout ce qui passe à sa portée, la plante peut aussi se scinder en une multitude de morceaux pour mener plusieurs attaques de front et agrandir des crevasses pour découvrir des objets. Un vrai régal!

La plante se divise petites pousses qui s'acharneront sur les ennemis

Pour creuser le sol, la plante n'a pas son pareil.

SHADE

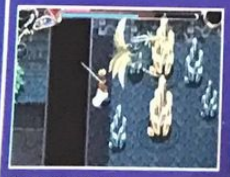
Fidèle... comme une ombre, cet élémentaire vous protège des coups ennemis et vous empêche de tomber. En outre, elle est la seule créature capable de faire du mal aux plantes, vénéneuses qui cachent souvent des trésors et des téléporteurs. Voilà un allié précieux qui vous tirera de plus d'un mauvais pas.

L'ombre seule est capable de détruire ces plantes maléfiques.

Ces leviers ne peuvent être actionnés que par l'ombre. C'est un peu bête, mais c'est comme ça.

BRASS

Ce dragon de métal maîtrise les ondes sonores. Il permet de détruire les cristaux et, bien sûr, de sonner les ennemis avec les ondes de choc. Son emploi reste cependant assez spécifique, et se cantonne surtout à l'ouverture de passages.



Ces cristaux résistent à tout sauf aux ondes de choc.

Avec ses pouvoirs soniques, le dragon de métal excelle dans les combats de mélée.

AIRL

Avec cet élémentaire, Leon est sur un petit nuage. Cette créature vous transportera à travers les plus profondes crevasses vers la destination de votre choix. Un peu comme le petit Son Goku et son nuage magique.

Pour invoquer l'esprit de l'air, il faut trouver une de ces émanations gazeuses.

Transporté par Airl, Leon pourra enfin atteindre ce pic.

Shade est très efficace pour la défense anti-aérienne.

AVIS — oui!

CHEUB

Quel régal de pouvoir enfin jouer à Thor sur Saturn! Il est graphiquement magnifique, la musique est superbe et les bruitages réalistes. Que tous les fans de Zelda ou de Shining Force se lèvent pour Thor! Ce nouveau volet vous offre la possibilité de choisir comme compagnon un élémentaire parmi six au total, et les astuces et autres énigmes à résoudre foisonnent. Soyez quand même prévenu, la difficulté est assez élevée: les niveaux sont longs et regorgent de monstres inhospitaliers. Mais c'est un vrai régal que d'éclater tout ce que vous trouvez sur votre chemin (décor, monstres, boss...). Si vous gardiez vos étrennes pour acheter un hit, c'est le moment de les dépenser...

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

ACTION-ROLE PLAYING GAME
1 JOUEUR
CONTROLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION 80%
Les images de synthèse en intro auraient pu être plus jolies. En revanche, le menu est superbe.

GRAPHISMES 95%
Les personnages et les décors sont somptueux. Seuls certains gros sprites sont trop pixélisés.

ANIMATION 94%
Impeccable. Leon dispose d'une panoplie de mouvements très variée et il en use avec panache.

MUSIQUE 96%
Peut-être un des aspects les plus forts du jeu. Le compositeur est tout simplement génial.

BRUITAGES 94%
En plus d'être réalistes, les bruitages constituent une aide précieuse pour le joueur attentif.

DUREE DE VIE 93%
Comptez au moins vingt à trente heures de pérégrinations pour arriver au boss.

JOUABILITE 96%
Au top niveau. Leon est très maniable et, si vous n'y arrivez pas, il ne faudra vous en prendre qu'à vous-même...

INTERET 96%
Thor est un jeu féerique et fabuleux, bien conçu et très divertissant. Une fois qu'on y a touché, on ne peut plus s'arrêter.

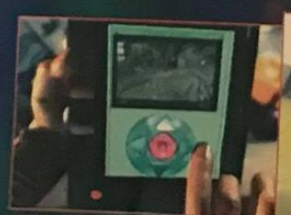
TIME COMMANDO

Adeline Software sort de l'ombre après quelques longs mois de retraite pour vous offrir une balade intemporelle assez originale. Suivez le guide...

Un virus de dernière génération a infesté l'ordinateur à modification de l'espace temps de l'armée, et votre tâche consiste à traquer ce virus en vous baladant à travers différentes époques. De la préhistoire au futur en passant par le Moyen Age ou le Far West, le réparateur Stanley (vous-même) ne va pas chômer. En fait, c'est à un beat'em all plutôt original auquel vous allez participer. Ici, pas de dialogues fastidieux, pas d'énigmes tordues (quoique...), mais de la baston, de la baston et encore de la baston. Chacune des neuf époques parcourues a été étudiée dans les moindres détails par les concepteurs. Ainsi, les ennemis rencontrés réagiront à chaque fois de manière différente aux actions de Stanley. Leur parure et leurs actions seront également appropriées aux époques. Pour ce qui est de votre personnage, quatre actions principales devront être maîtrisées: les déplacements, la recherche d'objets, le saut et le combat, ce dernier élément étant bien évidemment fondamental. Pendant l'aventure, vous devrez apprendre à maîtriser un total de 45 armes différentes. Votre barre d'énergie, plutôt réduite au départ, s'étoffe au fil des époques traversées grâce à des recharges. Au début du jeu, seule une vie vous est proposée, mais, par la suite, vous pourrez récupérer des triangles de vie qui vous accorderont une seconde chance au combat. Mais l'élément le plus important du jeu reste le virus. Il est symbolisé par une barre d'énergie qui se remplit inexorablement. Pour contrer son évolution, et donc votre décès, vous devez récupérer des barrettes de mémoire bleues disséminées un peu partout dans les décors. Ces barrettes devront être entreposées dans des bornes de sauvegarde, et serviront à affaiblir, puis à faire disparaître, le virus. Vous savez presque tout, à vous de jouer maintenant!

HISTOIRE DE VOUS METTRE DANS LE BAIN...

C'est l'histoire d'un mec, réparateur de système Time Blaster, qui vient de prendre son service et qui remarque qu'il y a un problème chez un de ses clients. A cette époque, les ordinateurs (dont la puissance de calcul dépasse la vitesse de la lumière) ne peuvent continuer à gagner en puissance que si l'on plonge leur microprocesseur central dans une autre dimension où le temps est accéléré (l'idée n'est pas mauvaise et les enfants des enfants de vos enfants se poseront peut-être ce genre de problème...). Mais pour en revenir à l'histoire de notre mec, l'incident se corse brusquement: une énorme sphère de plusieurs mètres envahit la salle des machines. N'écoutant que sa bêtise, ce type se lance à corps perdu dans cette sphère étrange. L'histoire de ce mec risque rapidement de devenir la vôtre...

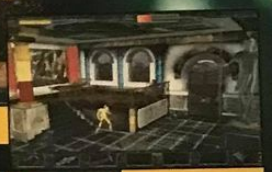


© Copyright 1995 ADELINE SOFTWARE INTERNATIONAL.

AUTANT EN EMPORTE LE TEMPS...

Les époques à traverser sont au nombre de neuf, et chacune est décomposée en deux sous-niveaux. Bien évidemment, plus vous avancez et plus les tableaux seront éprouvants, mais en aucun cas ils ne seront plus beaux. Chacun des décors correspond parfaitement aux époques et les recherches historiques effectuées par les créateurs n'ont pas été vaines.

PRÉHISTOIRE



Empire romain.

JAPON MÉDIÉVAL

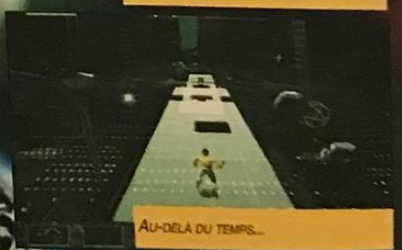
MOYEN AGE

CONQUISTADORES

FAR WEST

GUERRES MODERNES

FUTUR

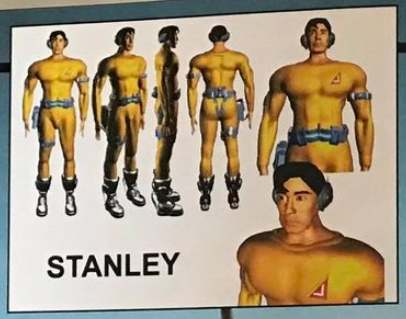


AU-DELÀ DU TEMPS...

AVIS — oui!

SPY

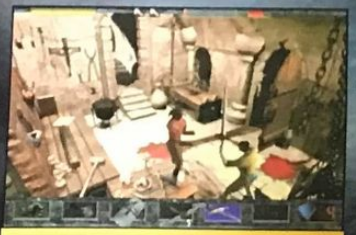
Le seul reproche que l'on puisse faire à Time Commando est sa lenteur. C'est rageant: le personnage traîne péniblement les centaines de polygones, les textures, la haute résolution et l'animation hyper réaliste qui composent son corps... Comme une mauvaise nouvelle ne vient jamais seule, la jouabilité souffre de cet état de fait. Les déplacements sont poussifs et les coups se déclenchent avec un peu de retard. Mais n'exagérons rien: outre cette lacune, le concept et l'intérêt de jeu sont vraiment béton. La durée de vie est raisonnable, les combats sont (paradoxalement) assez dynamiques, et les décors ainsi que les animations terriblement réussies. De plus, les armes sont très nombreuses, les salles secrètes foisonnent, et les ennemis réagissent de manière intelligente à vos actions... Autant de points qui rééquilibrent la balance et laissent à penser que Time Commando plaira à tous les amateurs de bons beat'em all.



Prenez garde, tout ce qui bouge est un ennemi en puissance. Même les plus jolies filles, malheureusement...

Ce genre de triangle est une denrée précieuse. Il s'actionne automatiquement au moment où vous perdez votre dernière once de vie. Très, très utile (et souvent bien caché)!

Il vous faudra fréquemment fouiller le décor de fond en comble pour pouvoir avancer dans le niveau. Ici, vous devrez actionner un mécanisme au niveau du pot pour ouvrir le passage. Qui a dit tordu?

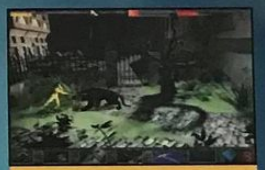


Sans être masochiste, cette pièce est à mon avis l'une des plus belles du jeu. Admirez l'élégance de la déco et les superbes peintures au sol (gnarf! gnarf!).

UN BESTIAIRE QUI TONNE

Les graphistes d'Adeline ont mis un point d'honneur à rendre le plus réalistes possible les personnages et les décors du jeu. C'est ainsi qu'ils ont defini un "scénario comportemental" pour chacun des personnages, de manière à ce que leurs actions et leur manière de réagir vis-à-vis du héros soient à chaque fois différentes. Une centaine d'ennemis composent ainsi le bestiaire du jeu, et leur animation ainsi que leur représentation graphique risquent de laisser pantois les dévoreurs d'écran que vous êtes...

Le premier véritable ennemi que vous allez rencontrer est le cougar. Plaquez-le dans un coin et donnez le plus de coups de pied possible.



Ce clone de panthère noire n'est pas sans rappeler la première bête rencontrée dans Another World...

Le lion est plus impressionnant que vraiment dangereux. C'est surtout le taureau, dans l'arène derrière lui, qui vous donnera du fil à retordre.

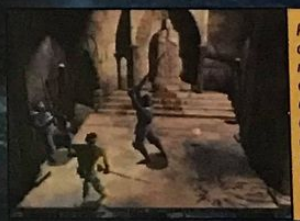
Impossible de traverser un décor sis dans le Japon médiéval sans y croiser un dragon.

AVIS oui!

NICO

Le premier atout de Time Commando, c'est sans nul doute son scénario. L'idée de faire traverser le temps à son personnage, même si elle n'est pas nouvelle (Chrono Trigger est disponible au Japon et aux Etats-Unis depuis belle lurette), est très bien exploitée. Graphiquement parlant, le jeu est aussi très bien réalisé. Vous verrez que certaines époques sont bien plus achevées que d'autres. Soulignons l'aspect technique, impressionnant: vous voyagez dans des décors tout en images de synthèse. Et les personnages, humains ou animaux, que vous rencontrez sont de la même trempe. Seul point noir du jeu: la jouabilité, votre personnage étant parfois un peu lent à réagir aux injonctions du pad.

C'est à partir du Far West que vous allez devoir vous servir du pistolet ou du fusil. Le jeu délaisse alors le genre du beat-them-all pour proposer un shoot'em up tout ce qu'il y a de plus réussi. Notez qu'en mode Easy, le viseur locke automatiquement la cible...



Preuve de l'importance du "scénario comportemental" de chaque ennemi, ces chevaliers du Moyen Age n'apprécient pas de recevoir un coup malencontreux de leur équipier. Et se tapent allégrement dessus pour votre plus grand plaisir.

ÉDITEUR: ADELINE SOFTWARE INT.
DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

BEAT'EM ALL
1 JOUEUR
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 90%
Splendide intro en images de synthèse. Courtes séquences cinématiques entre les niveaux...

GRAPHISMES 92%
Tous les personnages sont en haute résolution et les décors sont magnifiques.

ANIMATION 94%
Mouvements de caméra parfois saccadés, mais l'animation des personnages est sans précédent.

MUSIQUE 89%
Appropriée aux époques traversées, elle berce avec harmonie vos actions.

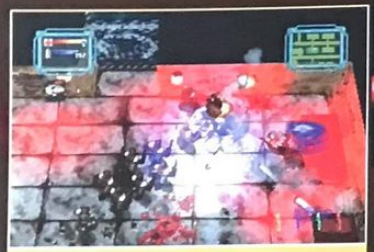
BRUITAGES 91%
"Ouch", "haaa", "chling"...: le vocabulaire des protagonistes est limité, mais bien rendu.

DUREE DE VIE 92%
Rien qu'en mode Normal, la difficulté est déjà très élevée. Que dire quand on joue en Hard...

JOUABILITE 80%
Le personnage se traîne un peu, et il est parfois un peu lent à réagir à vos sollicitations.

INTERET 92%
Le jeu pèche par sa lenteur mais le concept est intéressant et novateur. L'aspect visuel en fera craquer plus d'un...

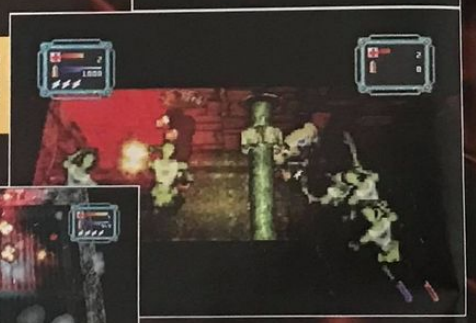
LOADED



Vous n'aurez de cesse de blaster des hordes d'ennemis de ce genre. Et après, vous ne paierez même pas les pots cassés.

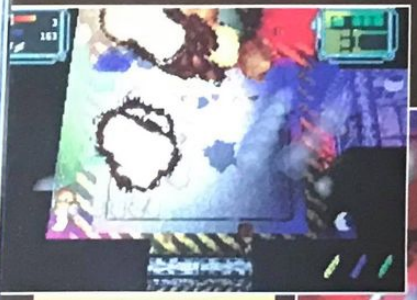
Vous aimez les têtes qui explosent et les corps qui vont se fracasser contre un mur sous la pression d'un pistolet à plasma chargé à bloc? Ne bougez surtout pas, Loaded est fait pour vous! Après un carton sur Playstation, les serial killers les plus meurtriers de l'histoire du jeu vidéo débarquent en force sur Saturn. Leur style n'a pas beaucoup changé depuis décembre 95: la vue de haut (avec zooms avant et arrière) est encore à l'honneur, et les fusillades incessantes toujours de mise. On retrouve en fait dans ce titre beaucoup des éléments qui ont fait le succès d'un certain Gauntlet ou du moins antique Smash TV: vos personnages, vus de haut, sont assaillis par des hordes d'aliens et blastent à tout va en espérant trouver la sortie du niveau. Bien évidemment, vous pourrez vous adjoindre les services d'un acolyte, dirigé par l'un (ou l'une) de vos amis, pour blaster plus efficacement. Vous remarquerez alors que les caisses de munitions, les trousses de premiers soins ou les boosters d'arme deviennent des denrées très, très rares...

En vue rapprochée, les graphismes des corps des ennemis terrassés sont d'une précision exquise...



Dans les égouts, les couloirs sont très étroits, et les combats au corps à corps fréquents.

Si vous êtes acculé, n'hésitez pas à balancer vos méga-bombes.



Vous pouvez faire exploser les éléments du décor et même certains murs fissurés qui découvriront des passages secrets.

Bonus, caisses, munitions, pognon et télétransporteurs: un peu d'originalité dans un monde de brutes.

AVIS oui, mais...

SPY

Bien du chemin a été parcouru depuis Smash TV ou Gauntlet, et le constat s'impose: le gore fait vendre et la violence est devenue quasi obligatoire pour les jeux de shoot. Dans le genre, Loaded fait figure de référence sur Saturn, mais à la longue, le rictus de plaisir sadique s'estompe pour laisser place à une moue boudeuse, tant le principe est répétitif et les niveaux interminables... Il faut savoir que le jeu est carrément plus que bourrin, et qu'exploser du mutant constitue votre seul objectif. D'aucuns se lasseront très vite, alors que d'autres feront et referont les niveaux pour trouver tous les passages secrets et les caisses dissimulées. Pacifiste, j'ai choisi d'arrêter tout net le blastage forcené de Loaded au bout de six niveaux...

AVIS oui, mais...

SWITCH

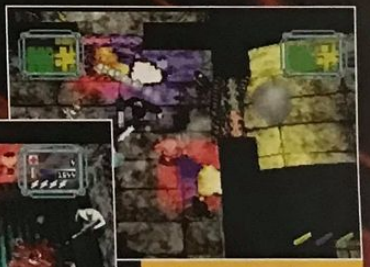
Hémoglobinophobes tournez la page! Tout comme dans Doom – bien que la vue soit différente –, on se promène dans Loaded armé jusqu'aux dents en shootant du vilain neu-neu à tout va. Cette version Saturn est étonnamment proche de la version Playstation: graphismes sympathiques, animation parfois poussive dans les moments les plus violents et possibilité de se promener avec des personnages aux caractéristiques variées. Bref, tout semble aller pour le mieux, mais ça ne dure pas: le jeu est bourrin et répétitif. Les situations de jeu sont peu variées et on se lasse de poursuivre le Minotaure (labyrinthe, labyrinthe, labyrinthe...). Un petit côté aventure aurait été le bienvenu et aurait rehaussé et maintenu l'intérêt du joueur.

WANTED SERIAL KILLER!

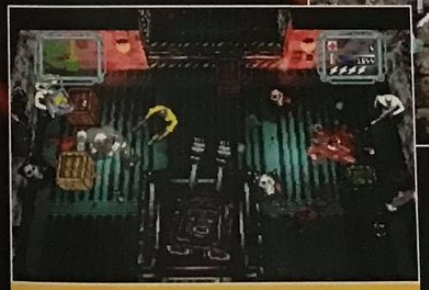
Ils sont six. Ils sont pas beaux. Et ils ont pas l'air franchement jovial! Chacun de ces personnages, plus ou moins rapide, possède sa propre bombe et sa propre arme. Si vous jouez à deux, veillez à équilibrer les forces, et si vous êtes débutant, choisissez des personnages bien bourrin... c'est tellement plus amusant!

Lors du choix, vous pourrez évaluer les forces et les faiblesses des combattants.

A la fin du niveau, vous aurez la satisfaction de visionner vos résultats. Le maître Spy est à droite, quand Switch, à gauche, a encore pas mal à apprendre!



Les niveaux sont pour la plupart très sombres, mais les tirs apportent un peu de lumière sur tout ça.



Les caisses au sol permettent de booster la puissance de votre arme.

EDITEUR: GREMLIN
DISTRIBUTEUR: FUNSOFT
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: D

SHOOT'N GORE
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 78%
Quelques secondes d'une séquence animée un peu baveuse et d'un intérêt très limité.

GRAPHISMES 84%
Des couloirs sombres illuminés de temps à autre par de superbes explosions. Le détail apporté aux corps déchiquetés fait froid dans le dos...

ANIMATION 89%
Il est possible de zoomer sur l'action. Les explosions sont nombreuses et variées, et par bonheur les ralentissements rares.

MUSIQUE 86%
Des thèmes speed et atrocement répétitifs. Amateur de "grande musique" s'abstenir.

BRUITAGES 88%
Du bruit de succion d'un corps étripé aux hurlements d'un revenant, ils sont réussis.

DUREE DE VIE 90%
Quinze niveaux sont au programme, mais c'est un peu toujours la même chose.

JOUABILITE 90%
Une fois mémorisé l'emplacement du bouton de tir, on sait à peu près tout...

INTERET 86%
Un défouloir exemplaire... mais répétitif. Au bout de quelques heures, la boucherie lasse.

TOBAL NO 1

Pour le premier jeu de baston de Squaresoft, c'est Akira Toriyama qui a réalisé le character design des combattants... Deux grands noms se sont associés pour relever un pari osé: innover dans un genre très prisé et déjà très riche. En plus, le jeu est livré avec une démo jouable de Final Fantasy 7. Waouh!

Le pari de Squaresoft est un succès: Tobal est un jeu de baston en 3D pas comme les autres! Tout d'abord, les techniques de combat n'utilisent aucune arme ou "attaque spéciale" (boules de feu et tout le bataclan...). Les personnages n'usent que de leurs pieds et leurs mains. Ensuite, le jeu est réellement en 3D, contrairement à Tekken ou Virtua Fighter. C'est-à-dire qu'ici, les combattants peuvent se déplacer n'importe où sur l'aire de combat. Il est ainsi possible de tourner autour de son adversaire, d'esquiver sur le côté, et même de le frapper dans le dos! Les possibilités d'esquive et d'attaque sont nombreuses. Malheureusement, vous aurez besoin de toutes les directions du pad pour pouvoir vous diriger sur le tatami. Cela implique donc que, pour vous mettre en garde ou sauter, il faut utiliser un bouton! Ce qui est un peu galère au début.

Il est bien sûr possible – et même recommandé – de faire des Combos! Les coups spéciaux ne sont pas très spectaculaires, mais efficaces, puisqu'ils permettent de projeter l'adversaire, et de contrer ou d'annuler une attaque, le tout au moyen de manipulations plus ou moins mystiques avec le pad. Lorsque vous avez terminé le jeu en mode Tournoi, pour vous familiariser avec les combats vous pourrez attaquer le mode Quest. Là, vous choisissez un des huit combattants et devez visiter plusieurs donjons dans un univers tout en 3D. Des ennemis vous bloquent le passage... A vous de les occire. Vous pourrez récupérer des objets très utiles (potions de soin ou de vitesse). Cette promenade n'est pas franchement une sinécure et, avant de voir le boss du niveau pointer le bout de son nez, il vous faudra traverser de fond en comble cinq donjons. Fort heureusement, il est permis de sauvegarder sur Memory Card!

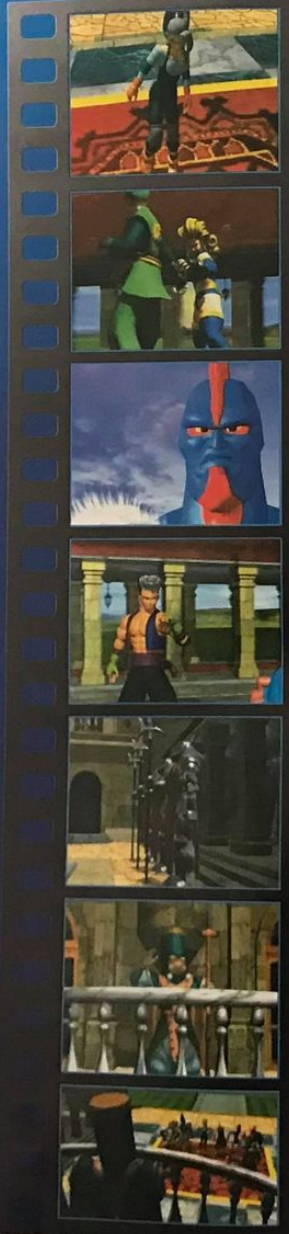
C'est le genre de coup qui fait mal.

Un mode Entrainement est disponible.

Un petit pas de danse, mademoiselle?

THE ANIMÉ

Le dessin animé d'introduction est fort sympathique, et vous plonge d'emblée dans l'ambiance. La fin est malheureusement beaucoup moins impressionnante.



TORIYAMA

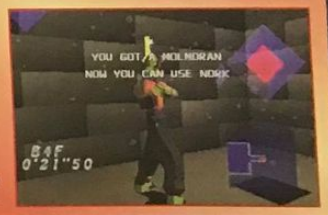
On reconnaît la patte de Toriyama pour ce qui est du design des personnages. Certains semblent être fortement inspirés des séries de mangas du maître. Le grand guerrier ressemble à Gohan et d'autres vous rappelleront des souvenirs!

THE QUEST

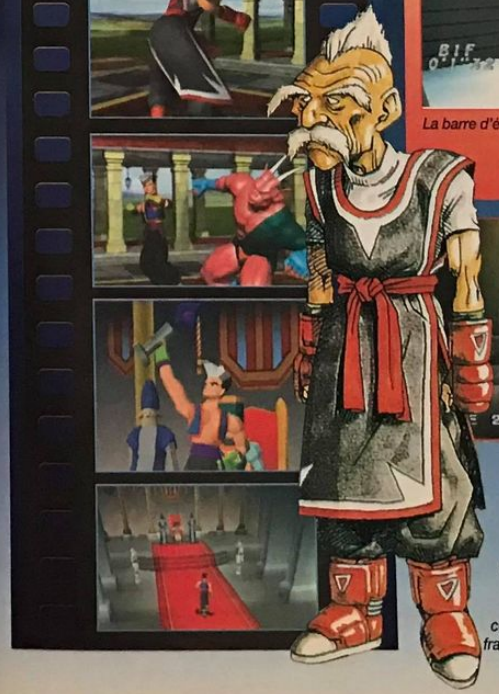
Eh oui, Square a inclus un petit beat-them-all en 3D dans le jeu! Devenez la terreur des donjons!

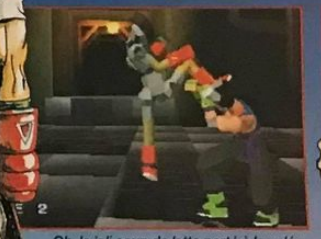
Un petit plan vous permet de vous repérer dans le jeu.

La barre d'énergie de l'adversaire est visible.



Chouette, une clé! Maintenant, il ne reste plus qu'à trouver la porte...





Oh, le joli coup de latte porté à la volée.

Beaucoup, beaucoup de fraîcheur.

AVIS oui!

PANDA

Pour un premier pas dans l'univers des jeux de baston, Squaresoft a réussi un joli coup. Tobal est le premier jeu à être vraiment en 3D! Cela permet de tester de nouvelles tactiques de combat. De plus, le mode Quest est un atout important. Cela permet de jouer seul, sans finir le jeu en deux heures, comme c'est trop souvent le cas... Les mouvements des personnages sont très fluides et réalistes. Certes, Tobal aurait gagné à être plus beau et plus rapide, mais il n'en est pas moins un grand jeu.

PLAYSTATION REVIEW

LES BOSS

Les boss de Tobal, des animaux un peu fous, sont tous délirants... mais pas franchement amicaux! De plus, ils ne vous feront pas de cadeau et sont loin d'être manchots, les bougres! Méfiez-vous du lapin, il est capable de contrer quasiment n'importe quelle attaque.

On ne frappe pas un homme à terre.

Eh hop! par-dessus bord. Bon boulot.

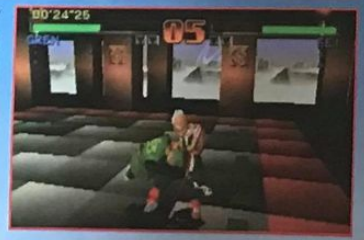
Bouh, qu'il est gras, qu'il est laid! On dirait Marc avec un pyjama bleu et une cape rouge!

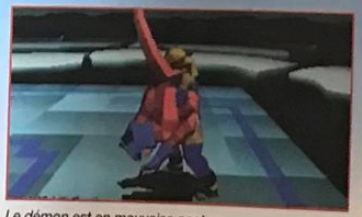
Le dernier boss possède des techniques très puissantes.

De jolis effets de transparence accompagnent certains coups.

Qui va l'emporter et réussir à placer une prise?

Les décors sont assez pauvres.



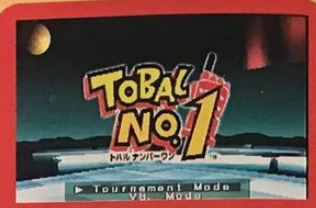


Le démon est en mauvaise posture.

AVIS oui!

GIA

Le réveil de Square-soft fera l'effet d'une bombe sur 32 bits. Ce mois-ci, avec Tobal, les premières secousses ont agité la Playstation, et ce n'est pas pour nous décevoir! Tobal tire vraiment parti des avantages de la 3D. Feinter, tourner autour de l'adversaire ou encore esquiver latéralement permet de mener des combats très techniques. De plus, avec le mode Quest, on n'est pas près de le ranger, même après l'avoir terminé en mode Tournoi. Bref, jetez-vous sur ce hit! Quant à moi, j'y retourne.



ÉDITEUR: SQUARESOFT
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: INFINIS
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION 92%
Une petite intro animée vous met immédiatement dans l'ambiance du jeu. Très sympathique.

GRAPHISMES 88%
Les sprites et les décors sont beaux, mais on peut faire mieux sur Playstation.

ANIMATION 90%
Ce n'est pas hyper rapide, mais les déplacements prenant vraiment compte de la 3D, ça n'est pas grave.

MUSIQUE 86%
Les accompagnements sont agréables, mais pas franchement inoubliables.

BRUITAGES 85%
Ils collent plutôt bien à l'action.

DUREE DE VIE 94%
En mode Versus, les parties s'enchaînent rapidement, et le mode Quest n'est pas évident.

JOUABILITE 93%
Aucun problème pour réaliser coups et Combos.

INTERET 93%
Tobal propose un univers en vraie 3D, où l'on peut élaborer des techniques de combat réalistes. Un jeu de baston novateur!

SATURN REVIEW

ALIEN Trilogy

Disponible depuis la fin du mois d'avril sur Playstation, Alien Trilogy arrive enfin sur la Saturn. Que les amoureux de la console de Sega se rassurent, la réalisation de cette conversion est excellente, et tout aussi efficace.

Alien Trilogy, comme son nom l'indique, est une adaptation vidéoludique des trois chefs-d'œuvre de la Fox, "Alien", "Aliens" et "Alien 3". Le jeu se divise donc en trois parties correspondant en fait aux trois films. Dans chacune des parties, votre but sera d'amener votre personnage jusqu'à la tanière de la reine alien et de la détruire. Bien évidemment, le chemin qui mène jusqu'à elle est long, sinueux et parsemé d'ennemis. Ces derniers se présentent sous la forme de larves, d'aliens, d'humains contaminés ou encore d'androïdes et autres pièges de feu ou d'acide. Si au départ du jeu, votre armement se résume à un simple pistolet, vous découvrirez au cours de l'aventure de quoi rendre heureux le plus Rambo des Rambo: fusil, smart gun, pulse riffle et lance-flammes. Bien évidemment, les munitions ne sont pas infinies et vous devrez les économiser si vous voulez vivre longtemps. L'ambiance sonore est tout aussi réussie que celle des films et rythme parfaitement l'action. Les bruitages sont également à la hauteur et on se prend au jeu. Ajoutez à cela des décors spectaculaires et fidèles à ceux des films et vous obtiendrez un produit à consommer sans aucune modération.

Il est parfois utile d'exploser certaines caisses pour savoir ce qu'elles contiennent.

Les vitres des coffrets de cryogénisation n'offrent pas d'effet de transparence comme sur Playstation, mais cela n'enlève rien à l'intérêt du jeu.

JE TIRE DONC J'EXPLOSE

Alien Trilogy, comme tous les Doom-like, repose sur un principe simple qu'il faut toujours avoir en tête: tirer sur tout ce qui bouge. Différentes armes sont à votre disposition pour faire le ménage dans chacun des niveaux. Les munitions ne sont pas illimitées. Il faudra donc être économe... et viser juste!

Un humain contaminé n'est plus un humain... un humain explosé non plus, d'ailleurs!

Face aux terribles aliens adultes, n'hésitez pas à faire feu de toute flamme.

AVIS oui!

NIIICO

Si, comme moi, vous aimez les Doom-like, nul doute que cet Alien Trilogy va vous faire frissonner l'épine dorsale (ce qui n'est ni douloureux ni sale, je peux vous l'affirmer). Identique en tout point à la version Playstation, le jeu semble cependant doté de décors un peu plus distincts. Ainsi, on discerne mieux les différents éléments qui le composent. La musique, quant à elle, est une réussite totale et contribue énormément à l'ambiance. Disposant de trois niveaux de difficulté, Alien Trilogy a de quoi satisfaire tout le monde.

ALIEN™ TRILOGY

ACCLAIM/ACCLAIM
PRIX: D
1 JOUEUR/DOOM-LIKE

PRESENTATION 91%
L'introduction du jeu et les séquences entre les niveaux sont en images de synthèse.

GRAPHISMES 90%
Si les décors sont clairs et distincts, les ennemis sont en règle générale très pixélisés.

ANIMATION 89%
Ripley se déplace un peu plus rapidement que dans la version Playstation.

MUSIQUE 93%
Les thèmes sont nombreux et leur qualité est excellente. Ils rythment le jeu.

BRUITAGES 89%
On entend le cri perçant des aliens sans toujours les voir! C'est bigrement angoissant.

DUREE DE VIE 92%
Plusieurs modes de jeu, du débutant au joueur confirmé, de quoi satisfaire tout le monde.

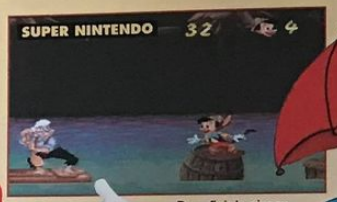
JOUABILITE 90%
La prise en main est rapide bien que les actions soient nombreuses.

INTERET 92%
Alien Trilogy est un jeu excellent que les amateurs de Doom-like apprécieront.

REVIEW Pinocchio

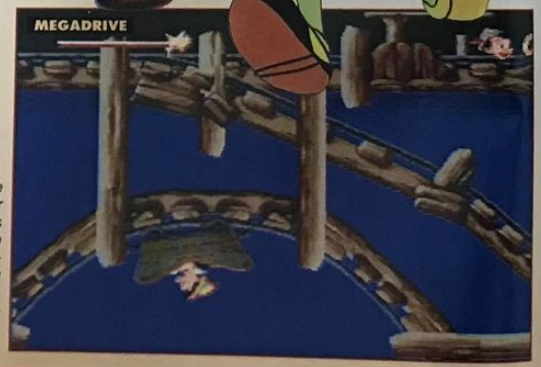
Il était une fois une marionnette qui voulait devenir un petit garçon. Et son nez s'allongeait à chaque fois qu'il mentait. Pour le bonheur des plus petits, voilà Pinocchio.

Après les magnifiques Toy Story, Aladdin et Le Roi Lion, Disney et Virgin se sont inspirés des aventures de Pinocchio pour nous concocter un nouveau jeu de plates-formes. Fidèle à l'esprit Disney, les graphismes et les décors de ce petit dernier sont enchanteurs. Sur ses neuf niveaux, chaque tableau possède son propre caractère. Toutes les étapes clefs de ce conte sont ainsi mises en valeur, et Pinocchio devra tour à tour planer entre deux ballons, affronter une armada de moustiques, jouer dans un spectacle de marionnettes, nager à côté des bancs de poissons, entrer dans le ventre d'une baleine, voyager sur rails et sur mer. Les amateurs seront ravis par une telle variété d'actions, et reconnaîtront aisément le scénario du dessin animé. De plus, les obstacles ne sont pas insurmontables. En effet, ici, pas de boss de fin de niveau vicieux, pas de gros ennemis indestructibles, juste de grandes séquences de dextérité, des secrets à découvrir, des bonus à amasser, des tests de mémoire et, souvent, une sortie à trouver. Ajoutez à cela une excellente jouabilité, et vous obtenez un hit. Toutefois, le niveau 9, dans le ventre de la baleine, est peut-être un peu trop corsé par rapport au reste du jeu. Mais en s'accrochant, on finit par en venir à bout. Bref, si vous êtes fada de Disney, ou si vous voulez acheter un cadeau à votre petit frère (c'est vraiment pour votre petit frère?), Pinocchio devrait faire votre bonheur.



Pour finir le niveau 9, il faut d'abord aller complètement à droite pour allumer la lanterne, puis rejoindre Gepetto, qui vous attend à l'extrême gauche du tableau.

La fée joue un rôle primordial dans l'histoire. Quand vous perdez, elle vous ranime. Et quand vous trouvez le chemin de l'école, elle vous récompense.



Cette séquence sur les montagnes russes est une des plus spectaculaires du jeu. Sur la version SNIN, elle se passe le jour.

AVIS oui!

ELVIRA

Neuf niveaux de jeu pour neuf challenges variés, voilà ce que propose ce soft. Pinocchio danse avec des marionnettes, saute de ballon en ballon dans le ciel, dévale des montagnes russes, s'accroche aux poissons... L'action n'est décidément pas linéaire et c'est incontestablement l'atout principal du jeu avec ses graphismes, mignons à croquer. Enfin, surtout sur Super Nintendo, il faut bien le préciser... Sur Megadrive, les décors sont plus pauvres, les contours moins nets et l'animation nettement moins fluide. Dommage. Mais l'essentiel du jeu résidant dans son intérêt, les jeunes joueurs s'éclateront tout autant sur les deux supports. Le seul véritable défaut de Pinocchio vient de la facilité avec laquelle on progresse. Il est vivement conseillé de choisir d'emblée le niveau de difficulté le plus élevé.

Ici, il faudra éviter les pétards qui fusent et récupérer les bonus libérés.

REVIEW

NIVEAU PAR NIVEAU

Linéaire? Invariable? Répétitif? Dans Pinocchio, on ne connaît pas ces mots-là. Ici, les niveaux se suivent et ne se ressemblent pas.

Sur le chemin de l'école, attention à ne pas s'égarer.

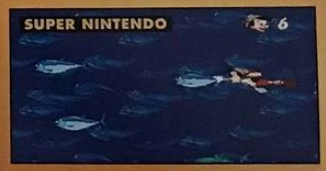
Gemini contre les moustiques nocturnes.

Capturé par Stromboli, Pinocchio devra imiter les gestes de chaque acteur du spectacle.

Dans la fête foraine, il faudra sauter de ballon en ballon.

Dans la nuit noire, Pinocchio, avec ses oreilles d'âne, est cerné par des ombres inquiétantes.

Au milieu des coquillages, la marionnette part à la recherche de la baleine Monstro.



Pour entrer à contre-courant dans le ventre de la baleine afin de sauver Gepetto, il faut s'accrocher de poisson en poisson.

Dans l'estomac de la baleine, le but est de ramasser des bûches, de les faire brûler et de s'échapper sur un radeau, avec Gepetto.

La dernière étape de l'évasion se joue là. Il faudra franchir mille obstacles, sans se faire aspirer dans l'estomac de Monstro.

AVIS oui!

GIA

Bénis soient les éditeurs qui sortent encore de bons jeux sur nos bonnes vieilles consoles 16 bits. De la plate-forme comme ça, on en redemande. Les 16 bits ne sont pas encore mortes! Toutefois, le seul reproche que l'on puisse faire à Pinocchio, c'est sa facilité. Si les experts du pad souhaitent avoir un peu de fil à retordre, il leur faudra se tourner vers le mode Hard. En Normal, trois petites heures suffisent pour terminer le jeu, grâce à la tonne de bonus disponibles. Mais Pinocchio a choisi son public. Il vise les jeunes joueurs (attention, je n'ai pas dit "petit joueur"!). Et sur ce créneau, il fait des prodiges.

SUPER NINTENDO — DISNEY INTERACTIVE/NINTENDO — PRIX: E — 1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	75%
Juste quelques séquences de jeu. C'est peu.	
GRAPHISMES	92%
La Super Nintendo se surpasse.	
ANIMATION	90%
Les scrollings sont fluides, et les mouvements du personnage bien rendus.	
MUSIQUE	85%
Légères et agréables, les mélodies contribuent beaucoup à l'ambiance.	
BRUITAGES	85%
Quelques bruitages bien faits et bien placés.	
DUREE DE VIE	80%
Un mode Normal trop facile et un mode Hard trop dur.	
JOUABILITE	92%
Les commandes sont instinctives.	
INTERET	**88%**

Pinocchio est un soft de qualité, mais qui s'adresse aux plus jeunes. Le charme agit.

CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTE: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 3
CONTINUES: VARIABLE

DISPONIBILITÉ: OUI

MEGADRIVE — DISNEY INTERACTIVE/SEGA — PRIX: E — 1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	75%
La même chose que sur Super Nintendo.	
GRAPHISMES	90%
On n'en avait pas vu d'aussi beaux depuis longtemps, mais ils restent meilleurs sur SNIN.	
ANIMATION	89%
Les scrollings sont fluides, mais les mouvements des sprites sont un peu lents.	
MUSIQUE	83%
Moins bien rendue que sur SNIN. Mais elle reste écoutable, avec quelques thèmes célèbres.	
BRUITAGES	85%
Bien faits et toujours opportuns.	
DUREE DE VIE	83%
Cette version est un peu plus difficile que la version Super Nintendo.	
JOUABILITE	92%
Seuls trois boutons sont utilisés. Le pad de la Megadrive en possède trois.	
INTERET	**88%**

Même si cette version est moins bien aboutie que celle de la SNIN, Pinocchio se défend bien. Les jeunes fans adoreront.

NiGHTS into dreams...

Testé dans notre hors série d'été en version import, Nights arrive en version officielle ce mois-ci dans les rayons. Quand les papas de Sonic nous offrent un morceau de rêve...

Après trois séquences cinématiques de toute beauté vous allez pouvoir choisir entre deux personnages: Claris, pour vous mettre dans le bain, et Elliot, pour avoir une difficulté élevée. Ces deux personnages devront parcourir trois mondes différents de manière à ouvrir un monde commun: le dernier niveau. Le but de ces deux jeunes gens est assez simple: transformés en Nights (créature capable de voler), ils doivent, pour finir un monde, récupérer quatre boules de couleur emprisonnées dans des machines ovoïdes. Il y aura donc dans chaque monde quatre parcours différents (un pour chaque boule). Pour détruire une machine contenant une boule de couleur, vous devrez récupérer vingt billes bleues et les ramener dans cette machine. En chemin, il est fortement conseillé de faire un sort aux ennemis (en tournant autour d'eux), de récupérer des étoiles, des bonus et de passer dans les arceaux.

Selon l'étendue de vos prouesses, une note comprise entre A à F vous est attribuée. A la fin du monde, l'ordinateur se charge de faire une moyenne des notes récupérées dans chaque niveau. Si elle est supérieure ou égale à C, tout va bien. Dans le cas contraire, vous devrez reprendre ce monde pour obtenir une meilleure note (si vous n'avez pas au minimum C dans les trois mondes, vous ne pourrez pas accéder au dernier niveau...). Lorsque vous parcourez les niveaux, le temps est également un facteur déterminant pour votre réussite. Deux minutes vous sont allouées pour finir un niveau (et donc récupérer la boule et la ramener au "centre de transformation"). Si vous ne respectez pas ce délai, votre personnage reprend son apparence normale et doit rejoindre, à pied, le centre de transformation pour reprendre son envol...

AVIS on croit rêver!

SPY

Il ne fallait pas attendre autre chose qu'un grand jeu de la part des créateurs de Sonic. Selon Sega, 100% des possibilités de la bécane ont été exploitées, et le résultat laisse rêveur. Voyez la vitesse de l'animation, le détail des graphismes ou l'exubérance des couleurs. Certes, au premier coup d'œil, c'est plutôt confus, mais au bout de deux heures de vol, on prend ses repères. Et on se rend compte à quel point les plans de jeu sont complexes. En fait, il est inutile d'y aller par quatre chemins: Nights, c'est du rêve à l'état pur avec en prime le plaisir de voler. Et franchement, les sensations sont garanties...

Vous devrez avoir une note supérieure ou égale à C dans les trois premiers niveaux pour accéder au dernier niveau.

Dans le dernier niveau, ce n'est plus Nights, mais votre personnage qui vole.

TOUCHEZ MON BOSS, MONSEIGNEUR...

Les boss apparaissent en général à la fin d'un monde et, à la différence du bossu de Notre-Dame, il ne suffit pas de le toucher pour avoir de la chance (comprenne qui pneu...). Chacun demande un rituel de mise à mort bien spécifique, que vous trouverez exposé ici.

CANTATRICE

Attrapez cette chanteuse du dimanche avec votre attaque et envoyez-la sur les murs qui bloquent le passage. Continuez jusqu'à la fin.

AQUARIUS

Le poisson à détruire se trouve à l'intérieur de l'aquarium circulaire. Pour le toucher, regardez où il se trouve et utilisez les poissons situés sur les bords, à sa hauteur.

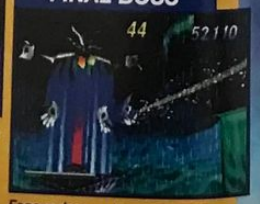
FRITZ THE CAT

Deux techniques ici: soit vous détruisez toutes les souris prêtes à exploser, soit vous touchez le chat (bonjour...).

REALA

Utilisez votre attaque Warp (faites un tour sur vous-même pour déclencher une Warp Zone) autour du boss, de manière à ce qu'il se perde dans le tourbillon ainsi créé.

FINAL BOSS



Foncez dans sa direction en évitant ses projectiles (pour le cyclone, passez juste au milieu) et frappez-le au moins deux fois (une pour détruire son bouclier, l'autre pour le toucher) en usant de votre attaque normale.

CE QU'IL NE FAUT PAS FAIRE

Etre une tache et perdre du temps...

CE QU'IL FAUT FAIRE

... alors que vous pourriez être l'égal d'un Spy!

Marcher et vous faire rattraper par le réveil...

... alors que vous devriez virevolter dans les airs!

Admirer bêtement l'introduction...

... alors que vous pourriez voir la fin!

Après être passé dans un "magnétiseur" tous les objets alentour viendront se coller à vous. A partir de ce moment, ne touchez plus aucun mur (ce qui vous ferait perdre des objets) et passez dans le "comptabilisateur" pour connaître vos points.

SONIC TEAM

nombre de billes bleues possédées

Points

Degré de destruction de la machine

Nights!

Energie restante pour réaliser vos accélérations

Addition du nombre d'arceaux passés a la suite et d'objets ramassés

Le passage dans les anneaux vous permettra de récolter des points, mais également une meilleure note en fin de niveau.

AVIS oui!

ELVIRA

Plutôt planants, les nouveaux frangins de Sonic! Il ne s'agit pas d'un jeu de plates-formes, mais plutôt d'acrobaties pour récupérer des sphères miroitantes. L'occasion de loopings et virevoltes incessants, de rebonds donnant de l'élan: c'est féerique et en plus hyper fluide! Le système de notes à la fin des niveaux rappelle un peu l'école mais le challenge est à la hauteur. Surtout que pour ce jeu d'un genre nouveau, vous jouerez avec un nouveau pad analogique qui permet d'aller de plus en plus vite ou de faire des virages très serrés. Le fin du fin.

Le Link est la somme d'objets ramassés ou d'anneaux traversés à la suite.

SATURN REVIEW

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

VIREVOLTAGE EN 3D
1 JOUEUR (2 JOUEURS SIMULTANÉS DANS MODE SPÉCIAL)
CONTROLE: EXCELLENT
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 2
CONTINUES: SAUVEGARDE

PRESENTATION 90%
Trois intros différentes en images de synthèse. Dommage que le tout soit si pixélisé.

GRAPHISMES 92%
La foultitude de détails, de couleurs et d'objets rend l'image confuse, mais fichtrement belle!

ANIMATION 93%
Aucun ralentissement mais, à une telle vitesse (ça va vite, trop vite), le clipping est inévitable.

MUSIQUE 89%
Tout à fait dans l'ambiance et pas trop stressante. La chanson de fin est même très chouette...

BRUITAGES 88%
Beaucoup d'effets sonores assez réussis ponctuent vos actions.

DUREE DE VIE 91%
Certes, le jeu est facile à terminer, mais on y revient volontiers pour obtenir une meilleure note...

JOUABILITE 93%
Avec le pad analogique, c'est le bonheur complet. Sans lui, ce n'est pas mal non plus.

INTERET 94%
Psychédélique, confus, beau, jouissif, élaboré, sensationnel, Nights en impose et vous laissera rêveur...

DRAGON BALL Z

SORTIE LE 30 AOÛT

© Bird Studio / Shueisha / Toei Animation

ENFIN À LA VENTE EN VIDÉO !

- LE FILM, tel qu'il est sorti au cinéma l'année dernière.
- Deux histoires complètes DÉTONNANTES, mettant en scène JANEMBA et TAPION.
- Génériques originaux japonais conservés.
- Version française.
- Durée : 90 minutes.

ÉDITÉ PAR : MANGA POWER

VOL.12

LE FILM

AK VIDEO Présente

SORTIE LE 15 SEPT.

© Pandora

LES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR

POUR LA PREMIÈRE FOIS EN VIDÉO !

- La série complète en version INTÉGRALE.
- Image et son entièrement REMASTERISÉS.
- 4 épisodes par cassette (100 minutes de dessin animé).
- INCLU : Tous les reportages en fin d'épisode.

CALENDRIER DES SORTIES

Vol. 1 & 2 : Septembre 96
Vol. 3 & 4 : Novembre 96
Vol. 5 & 6 : Janvier 97
Vol. 7 & 8 : Mars 97
Vol. 9 & 10 : Mai 97

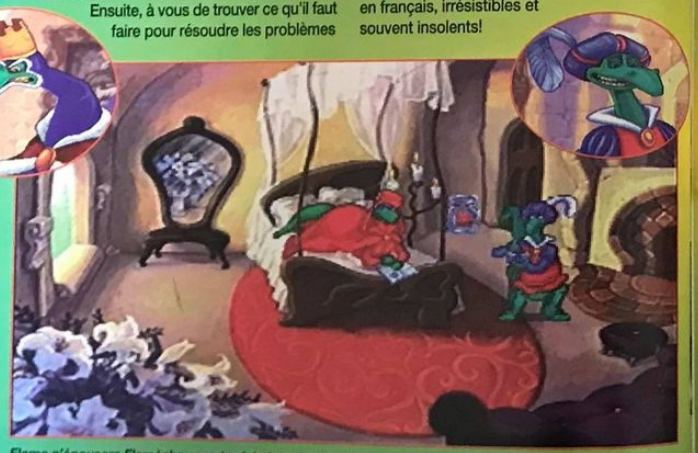
EN VENTE DANS LES MAGASINS SPÉCIALISÉS MANGA, VPC, JEUX VIDÉO.
DISTRIBUTION EXCLUSIVE : I.D.E.
REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS : (16.1) 49.39.01.66

BLAZING DRAGONS

Dans la lignée de Discworld – mais avec des dialogues en français –, Blazing Dragons est un jeu d'aventure créé par un des membres des Monty Python, Terry Jones. Un humour enchanteur et aisément reconnaissable.

Vous voilà au temps du roi Arthur et des chevaliers de la Table carrée. Tous les héros sont des dragons à la vie particulièrement absurde, et les énigmes proposées, tout à fait délirantes, vont à l'encontre du bon sens, je vous préviens! Flamèche est le personnage central: son rêve est de devenir chevalier afin d'épouser Flame, la fille du roi. Pour ce faire, ce jeune dragon inventeur doit d'abord convaincre un chevalier de le prendre comme écuyer, puis remporter un tournoi décisif. En attendant ce grand moment, Flamèche doit résoudre moult énigmes en utilisant au bon endroit les objets amassés sur son chemin. Le genre "click and play" est à l'honneur, au moyen d'une icône transformable et multitâche dirigée par vos soins: l'œil permet de regarder tout autour de vous, la main sert à prendre les objets, la tête autorise les dialogues avec les autres protagonistes et le pied donne la direction à suivre pour déplacer Flamèche. Vous déambulez donc au gré de vos envies sur les points de la carte donnée au début du jeu, vous discutez avec tout le monde et vous ramassez vos premières trouvailles. Ensuite, à vous de trouver ce qu'il faut faire pour résoudre les problèmes un à un: inventer un lave-vaisselle, faire revenir les quatre chevaliers du roi, devenir écuyer, sauver Flamee enlevé par Sir George et l'ignoble Mervin (ennemis jurés du royaume), déjouer les complots du chancelier, tirer la dame du Lac des griffes d'un pêcheur, et remporter un tournoi trépidant... L'aventure est longue, difficile et, surtout, très humoristique avec au total plus de trois heures de dialogues en français, irrésistibles et souvent insolents!

Jouez à la chatapulte et recueillez le pauvre chien qui sert de projectile!

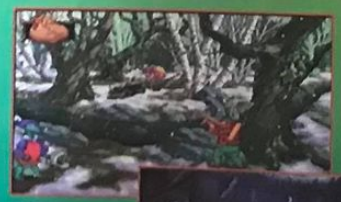


Flame n'épousera Flamèche que si celui-ci devient chevalier.

AVIS oui!

ELVIRA

J'adore Discworld, mais c'est vraiment dommage que les dialogues n'aient pas été traduits. Blazing Dragons est basé sur le même principe, mais est encore plus délirant avec, surtout, des dialogues entièrement en français (les voix sont irrésistibles) et un humour typiquement british. Moralité, on se marre bien, tout en se creusant la tête car c'est tellement original qu'on met du temps à trouver les solutions. Ainsi vous faudra-t-il tremper un cure-dents dans une termitière ou installer une taupe dans le sol pour récupérer des échasses! Il s'agit vraiment d'un excellent jeu d'aventure, bourré d'humour et de fantaisie. Il ne souffre d'aucun défaut, pour peu qu'on aime ce style!



Le Dodo ne peut livrer son message car il est pris au piège par un chasseur. Comment rendre cette chasse illégale?

Cette séance d'hypnose vous fera bien marrer.

Un joli cadeau, et Sir George passe sa vie aux WC. C'est scato. Si Flamèche arrive à convaincre son conseiller aveugle qu'il est Sir George, il endossera son armure.

Flamèche doit faire la vaisselle avant de sortir du château. Inventeur en herbe, il va trouver les éléments pour construire un lave-vaisselle.

FAUT PIGER LE SYSTÈME!

Chaque énigme à résoudre demande d'effectuer plusieurs actions avant son accomplissement. Il faut cogiter. Vous pouvez aussi associer certains objets du sous-écran pour un usage plus sophistiqué, comme mettre un papier cadeau autour d'un présent pour que ce soit plus beau à offrir. Pour vous aider, voici quelques indications de jeu pour les premières énigmes.

Le troisième chevalier ne voit rien sans ses lunettes. Pour dissiper un malentendu, rien ne vaut un haricot magique servant d'échelle.

Le roi attend ses chevaliers, mais ils sont tous les quatre retenus ailleurs. Le premier est pris pour un fou déguisé en dragon. Pour le délivrer, il faut détourner l'attention du Dr Freud vers le joueur de pipeau. En bouchant l'instrument de celui-ci avec un cure-dents pourri, par exemple.

Le deuxième chevalier est hypnotisé par son reflet. En amenant une deuxième grenouille au bord de l'eau, le couple de batraciens plongera dans la mare et rompra le charme. Un baiser de princesse servira cette cause.

Lançalot veut combattre le Dragon Noir. Débrouillez-vous pour qu'il le voit de près...

AVIS oui!

SPY

And now for something completely different... here comes Blazing Dragons. En effet, le genre du "click & play" n'est pas courant sur 32 bits, mais il y est le bienvenu, surtout lorsque le jeu est intégralement traduit en français. Ici, chaque personnage a plusieurs discours différents et les doubleurs ne sont pas des débutants. Moi, ça m'fait marrer de placer un cure-pipe sur un dragon et d'entendre Flamèche s'exclamer: "Je ne vais pas fourrer ce truc là-dedans", avec un air dégoûté... Blazing Dragons propose une aventure très riche, tant dans ses dialogues que dans les actions à accomplir pour résoudre les énigmes. Et ne vous y méprenez pas: le jeu n'est pas facile, et les énigmes plutôt tordues. Moi, j'ai franchement craqué! Encore bravo à BMG pour les doublages.

Le chancelier a piqué votre sac et les plans de votre invention. Reprenez votre bien et emmenez ce qui traîne chez lui. Ce n'est que justice.

Entrée de Lugubreville. Aidez les villageois à brûler l'effigie de Sir George.

ÉDITEUR: CRYSTAL DYNAMICS
DISTRIBUTEUR: BMG
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

AVENTURE
1 JOUEUR
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: FARFELUE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUES: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 88%
Un dessin animé bien fendard sert d'introduction à cette histoire de chevalerie.

GRAPHISMES 89%
Moins complets que ceux de Discworld pour un genre identique, mais très réussis tout de même.

ANIMATION 90%
De l'humour dans toutes les situations et des temps de chargement très réduits.

MUSIQUE 85%
Sympa mais répétitive. Juste pour l'ambiance.

BRUITAGES 95%
De très nombreux dialogues en français qui respectent bien l'humour des Monthy Python. Une grande réussite.

DUREE DE VIE 89%
Il faut cogiter et être farfelu pour tout tenter, sinon on reste bloqué des heures.

JOUABILITE 92%
Sans aucun problème.

INTERET 92%
Enfin des dialogues vraiment humoristiques traduits en français! Une aventure caustique de bonne difficulté, qui refait l'histoire!

METAL SLUG

Comme vous pouvez le voir ici, il est possible d'avoir recours à des tanks, bien pratiques pour détruire la grosse structure de la fin du premier niveau.

Mordern est le boss final. Depuis son hélico, il vous arrose copieusement.

Sur le radeau, vous trouverez une mitrailleuse salvatrice. Mais restez sur vos gardes: elle ne vous protège en rien des attaques ennemies.

Dans Metal Slug, personne ne vous fera de cadeau, surtout pas les avions.

Il y avait bien longtemps que l'on n'avait vu jeu de ce genre sur Neo Geo. Depuis Top Hunter, le choix dans la catégorie des shoot'em up était en effet plutôt restreint.

Dans Metal Slug, vous incarnez deux bonnes sœurs et devez apporter des vivres aux petits enfants du tiers-monde... Non, partez pas, je blague. Dans Metal Slug, vous dirigez deux solides gaillards, tout en muscles, surentrainés, acharnés de la gâchette et délurés de la machette. Leur but: enrayer les projets du despotique général Morden, qui veut s'emparer du monde pour lui imposer un régime totalitaire. Nos deux enfants de chœur traverseront six niveaux infestés d'ennemis pas toujours dangereux (ils sont parfois assis autour d'un feu et ne semblent pas avoir été prévenus qu'il y avait du grabuge). En chemin, vous devrez libérer des prisonniers, lesquels, en échange de leur liberté, vous procureront points supplémentaires ou nouvelles armes. Il y en a quatre différentes: les missiles téléguidés, le lance-flammes, le lance-roquettes et le fusil à pompe. Toutes sont symbolisées par une lettre. Bien que le jeu soit violent, il est aussi bourré de détails humoristiques, comme les réactions des prisonniers une fois libérés, ou celles des ennemis quand ils prennent feu. A savoir aussi, le décor réagit aux attaques et tirs en tout genre, et il arrivera que les dunes s'écroulent sous l'impact des balles ou que les façades d'immeuble explosent sous les bombes. Une fois que vous avez terminé un niveau, il vous est possible de le reparcourir dans un mode Entraînement, et il vous faudra alors le terminer dans les meilleurs délais. Bref, Metal Slug est un bon shoot, mais pas celui de l'année non plus.

AVIS — *oui, mais...*

SWITCH

Il est certain que Metal Slug n'est pas des plus mauvais. Les graphismes sont de bonne qualité, le jeu regorge d'idées sympathiques et de détails amusants, les situations sont relativement variées et le choix des armes est suffisant, même s'il n'est pas immense. Le problème, ou plutôt devrais-je dire les problèmes, résident dans l'animation, qui rame un peu, et la trop courte durée de vie du jeu. On soulignera tout de même une bonne initiative de plus en plus présente dans les CD: la possibilité de visionner tout un tas d'illustrations sur les personnages du jeu et autres. Néanmoins, le résultat est moyennement concluant, à réserver aux fans.

Original et amusant, ce zoom montre l'importance de l'explosion survenue quelques secondes plus tôt.

Les ennemis attaquent de toute part et de toutes les façons (à gauche au couteau). Ils sont très expressifs (peur, rage ou affolement).

AVIS — *Moui, Slaig...*

SPY

Certes, les graphismes et l'animation des personnages sont de toute beauté, mais la durée de vie du jeu m'a laissé sur ma faim tant elle est limitée. Avec un minimum de talent, vous pourrez parcourir les six niveaux en long, en large et en travers en cinq heures à peine (un Select Stage s'actionne automatiquement...). D'aucuns diront, certainement à raison, qu'il s'agit là d'un jeu d'arcade et que, de ce fait, on y retourne sans sourciller. Personnellement, je me suis amusé quelques heures (et heureusement que nous étions deux...), et je n'ai pas l'intention d'y revenir. Même si de bonnes idées agrémentent le jeu et que les concepteurs ont réussi le difficile pari de faire rire en usant d'un sujet aussi sombre que la guerre...

ÉDITEUR: NAZCA
DISTRIBUTEUR: SNK
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

SHOOT-THEM-UP
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: FAIBLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUES: 4

PRESENTATION 80%
Musclée et martiale! Tout comme l'ambiance générale de ce CD, d'ailleurs.

GRAPHISMES 90%
Les graphismes sont de plutôt bonne qualité et, surtout, très détaillés.

ANIMATION 82%
Quelques menus ralentissements. De nombreuses animations humoristiques égayent l'action.

MUSIQUE 85%
Bien que les thèmes ne soient pas grandioses, elle n'en reste pas moins sympathique.

BRUITAGES 89%
Du bruit des balles jusqu'au râle d'agonie du combattant, tout y est.

DUREE DE VIE 75%
Le jeu reste tout de même assez linéaire et facile. On s'en lasse vite.

JOUABILITE 84%
Dommage que les personnages aient un petit temps de réaction pour le saut.

INTERET 83%
Metal Slug peut défouler et même amuser un temps, mais, si c'est un bon jeu, ce n'est pas une révélation.

MEGA HIT

Le radar, en bas à droite, est un outil important pour savoir si l'on a fait mouche ou pas.

RAGING SKIES

Le commandant de bord Niiico et son hôtesse Panda sont heureux de vous accueillir à bord du vol Raging Skies C+ 57 à destination de nulle part. Avant de monter à bord, veuillez vous assurer que votre contrat d'assurance vie est en règle et que vous léguez tous vos biens à vos parents. Merci.

Maintenant que vous êtes confortablement assis sur votre siège éjectable, je vous demanderai d'attacher votre ceinture et d'éteindre votre cigarette exotique. Sachez également qu'il est interdit de faire des avances à l'hôtesse, elle déteste cela. Notre durée de vol dépendra de la forme du capitaine et de l'agressivité des avions ennemis. Elle peut varier de quelques minutes à quelques longues heures. Nous survolerons les principales régions du globe et participerons parfois à quelques missions d'importance. La semaine dernière, par exemple, nous avons dû escorter un avion radar, détruire un pont ennemi, raser de la carte une usine chimique dans le désert irakien ou encore lancer quelques missiles contre un avion espion. La routine. Dans quelques minutes, notre charmante hôtesse poilue va passer parmi vous afin de vous servir quelques boissons rafraîchissantes et de vous proposer la liste des produits détaxés en vente dans cet appareil: missiles, avions de chasse et autre babioles. Ensuite, nous vous passerons un film réalisé en images de synthèse en guise d'introduction. Pour ceux qui le désirent, un briefing des objectifs à atteindre est disponible avant toute mission ainsi qu'une carte complète de la région que nous survolerons. Notre altitude est de 10 000 pieds (taille 45), et il est désormais impossible de faire demi-tour. Le silence radio ne peut être rompu et et il vous est maintenant impossible de faire appel à toute aide extérieure. Nous vous remercions une dernière fois d'avoir choisi Asmik Air Lines et vous souhaitons un agréable voyage en enfer. Merci.

Les hélicoptères, peu rapides, sont très bien armés. Ne restez donc pas à leur portée.

Cette usine chimique et gigantesque doit être réduite en poussière. Comptez un missile par bâtiment.

Le briefing est clair, net et précis. Il est important de suivre ses instructions...

AVIS — oui!

NICO

Moi qui avais adoré Air Combat, je dois dire que j'ai été soufflé par ce Raging Skies. Quelques-uns parmi vous le connaissent certainement déjà, car il s'agit de l'adaptation européenne de Sidewinder, sorti au Japon voilà quelques mois de cela et testé dans Consoles+ n° 52. Rien n'a changé dans cette version, hormis les dialogues et autres commentaires, désormais en anglais. Graphiquement parlant, Raging Skies est une réussite. Les effets spéciaux sont nombreux et l'animation sans reproche. La musique, franchement hard rock, rythme parfaitement les phases de combat. Amateur de simulation de vol, il vous faut ce Raging Skies! Suis-je clair?

ASMIK/S.C.E.E.

PRIX: E

1-2 JOUEURS (LINK)/SIMULATION COMBAT AÉRIEN

PRESENTATION	96%
Une introduction tout en images de synthèse, réalisée de main de maître.	
GRAPHISMES	95%
Les différents décors que l'on rencontre dans le jeu sont fort beaux et riches en effets spéciaux.	
ANIMATION	91%
Les déplacements des avions et autres hélicoptères sont fluides et rapides.	
MUSIQUE	94%
Que les amateurs de musique rock, voire hard, se rassurent: ils seront servis. Let's rock!	
BRUITAGES	85%
Un peu faiblards comparés à l'excellente musique d'ambiance. Dommage.	
DUREE DE VIE	91%
Chacune des missions est d'une difficulté élevée et un bon entrainement est conseillé.	
JOUABILITE	89%
Les avions se contrôlent de manière réaliste: les commandes sont très sensibles.	
INTERET	**92%**

Raging Skies est un excellent simulateur de combat aérien, qui détrône Air Combat. Rapide, maniable et bien réalisé. Avis aux amateurs.

Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème!

Club Européen du CD-ROM

La solution pour acheter tes Jeux moins cher

3 JEUX AU CHOIX 229 F TTC CHACUN + Frais d'envoi

Offre valable jusqu'au 31/12/96

Et en plus... 2 Cadeaux de bienvenue !

1er Cadeau — Une superbe K7 vidéo Cartoons

2e Cadeau — Un cadeau surprise. Si tu réponds dans les 8 jours.

Profites de cette offre et bénéficies de tous les privilèges du Club Européen du CD-ROM

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Aucune obligation d'achat mensuel ou trimestriel.**
- **Un Catalogue Magazine Gratuit** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des Nouveautés...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Consoles, CD-ROM ou CDi au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM, 18 Rue d'Enghien BP 804, 75470 Paris Cédex 10

Voici le (les) JEUX que je choisis : 1er N° 2e N° 3e N°

Je possède une ☐ Saturn ☐ PSX

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

1er Cadeau : Une K7 Vidéo Cartoons — 2e Cadeau : Un Cadeau surprise si je réponds sous 8 jours

☐ Je choisis 1 JEU, je joins mon règlement de 258 F (229 F + 29 F de frais d'envoi)

☐ Je choisis 2 JEUX, je joins mon règlement de 487 F (458 F + 29 F de frais d'envoi)

☐ Je choisis 3 JEUX, je joins mon règlement de 716 F (687 F + 29 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* ☐ CB N° Expire le

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F - Dom Tom : 60 F - autres pays : nous consulter.

☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle. Nom Prénom Né(e) le Tél Adresse Code Postal Ville Date Signature obligatoire

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Saturn et PlayStation

Le Club par Minitel et par Téléphone

08-36-67-05-05

Déchires ici

CASPER

Casper le gentil fantôme vient hanter la Saturn dans un jeu d'aventure tout public. Ses buts sont identiques à ceux du film: Casper veut se faire des amis et redevenir un vrai petit garçon grâce à l'invention de son père, le Lazare.

La ravissante Kat et son père, le Dr Harvey, médecin des morts, arrivent au manoir de Whipstaff. Sur la demande de l'horrible Miss Carrigan, la propriétaire du manoir, qui souhaite trouver le trésor des lieux en toute quiétude, le docteur doit psychanalyser les fantômes qui hantent le manoir. Ils partent en quête... Dans le jeu, Casper cherche d'abord des cadeaux pour Kat et son père afin qu'ils n'aient pas peur de lui. C'est ainsi que l'apprenti fantôme vole, [illegible] baisers [illegible] il peut [illegible] objets [illegible] en fin [illegible] tains [illegible] nismes [illegible] ciaux de son sous-sol. Ces objets sont des dalles de couleur, divers éléments comme un seau [illegible] de la glue, des pièces de puzzle et, surtout, des icônes de transformation. A chaque acte – le jeu en compte quatre –, Casper a un but principal, comme trouver des cadeaux (acte 1), reconstruire le Lazare (acte 2) ou récupérer en un temps donné la potion qui fait marcher le Lazare (acte 3) avant un ultime combat (acte 4), le deuxième acte constituant la majeure partie du jeu. Outre ce but principal par acte, Casper doit réunir des pièces de puzzle et les assembler dans des cadres au mur pour obtenir des icônes de transformation. C'est ainsi que Casper accumule des pouvoirs qui lui servent à accéder à d'autres pièces du manoir jusque-là interdites et à dégommer ses oncles, Bouffi, Crâdo et Teigneux, qui détiennent les pièces du Lazare. L'aventure appelle avant tout à la réflexion, car les interrupteurs à déclencher ne sont pas tous évidents à découvrir et les mécanismes pas toujours simples.

Un seau, de l'eau prise au lavabo, et hop! le feu s'éteint...

Le sous-écran et ses nombreuses possibilités.

AVIS — oui!

ELVIRA

Il faut réfléchir, certes, mais il faut surtout être patient, car les aller et retour dans le manoir sont incessants, et à chaque fois on a droit au temps de chargement du CD... Mais c'est le prix à payer pour progresser et Dieu sait qu'on veut voir les autres pièces, on veut trouver la solution des énigmes et choper la dizaine d'icônes de transformation! En plus, l'ambiance est réussie tant dans les graphismes que musicalement. Les fantômes sont en 3D, à la différence des décors, avec des effets de transparence incroyables et de bonnes animations. Maintenant, ne rêvez pas d'originalité: la majorité du jeu consiste à déclencher des mécanismes pour ouvrir de nouveaux passages. Un genre de jeu que nous sommes malgré tout très nombreux à apprécier, surtout quand ils sont aussi bien réalisés.

Bouffi déguisé en femme pour l'icône de ventilateur.

Teigneux en paysan pour l'icône de scie circulaire.

Teigneux pour l'icône de balle à rebonds.

Bouffi pour l'icône de fumée.

Le manoir pour l'icône d'ampoule.

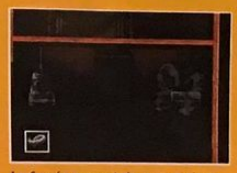
Portrait de famille pour l'icône de marteau.

"CASPER", LE FILM

Comme le hasard fait bien les choses, la vidéo de Casper sort en même temps que le jeu! Ce qui permet de vérifier que celui-ci est vraiment fidèle au film, tant dans les décors que dans le déroulement du scénario. L'histoire est mignonne comme tout et les effets spéciaux sont incroyables. Dommage que Viacom n'ait pas obtenu les droits pour nous montrer les acteurs lors des séquences cinématiques...

... POUR VOUS MÉTAMORPHOSER

Vous avez compris le principe: un tableau complété procure une icône qui sert à mieux explorer le manoir ou à combattre les oncles de Casper. Utiliser ce pouvoir coûte des points de Morph, signalés en bas à droite de l'écran, mais on trouve tellement de nourritures revigorantes dans le jeu que ce n'est pas vraiment un problème. Voici les six premières des onze transformations possibles du jeu.



La fumée permet de passer dans les bouches d'aération du manoir.

La balle permet de sauter dans les petites fenêtres carrées.

La scie circulaire découpe les planches cloutées devant les portes.

Le marteau a une allure quasi militaire...

Le ventilateur sert lors des combats...

L'ampoule vous permettra d'éclairer quelques salles secrètes.

LE LAZARE

Allez, je compte sur vous pour trouver tout seul les cadeaux destinés à Kat et à son père! Un indice: c'est du côté du jardin. Après, c'est plus dur pour récupérer les pièces du Lazare détenus par les oncles fantômes... Cogitez bien et matez les photos suivantes pour comprendre le système, mais seulement si vous êtes bloqués!

Sacré Bouffi, toujours affamé. Son meilleur pote doit être "Donald", un Ecossais...

Tu pues, Crado! Kat, elle, sent si bon...

Tu veux faire un concours de sculpture, Teigneux?

On casse le joujou et on met le manège en marche...

Actionnez les branches d'arbre pour explorer le labyrinthe du jardin. Un mécanisme est caché près de la maison pour ouvrir la grille du haut.

SPY

AVIS — oui!

Certes, la débauche d'effets spéciaux qui faisait le charme du film ne se retrouve pas dans le jeu. Il n'empêche que la réalisation est honnête, les énigmes suffisamment corsées et le petit fantôme est attachant. Même si cela peut paraître paradoxal (vu le personnage et sa cible...), le jeu est très difficile pour les plus jeunes et s'adresse aux amateurs de casse-tête qui aiment déclencher un mécanisme qui actionnera la porte à trois étages de là, etc. Seuls les "loading" pourront rebuter les plus grands amateurs mais, dans l'ensemble, **Casper** est un jeu d'aventure tout ce qu'il y a de plus réussi, et il est en français de surcroît.

ÉDITEUR: VIACOM
DISTRIBUTEUR: CIC
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

AVENTURE
1 JOUEUR
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUES: SAUVEGARDE

PRESENTATION 80%
Dessins fixes des protagonistes avec textes en français pour toutes les séquences. Un peu léger.

GRAPHISMES 91%
S'ils ne sont pas d'une folle originalité, les effets spéciaux des sprites sont sublimes.

ANIMATION 89%
Une fluidité parfaite pour Casper, tant dans ses mouvements que ses transformations.

MUSIQUE 91%
Une ambiance musicale de grande qualité qui rappelle le film.

BRUITAGES 82%
Grincements de porte et voix des fantômes digitalisées. Sympa, mais peu nombreux.

DUREE DE VIE 90%
Des centaines de pièces à explorer et des énigmes parfois difficiles.

JOUABILITE 90%
Une fois les actions de Casper et le principe du jeu assimilés, tout roule à merveille.

INTERET 90%
Un jeu d'aventure très sympathique, mais basé sur un principe assez répétitif.

Atlanta, c'est fini... Mais si vous voulez refaire un petit décathlon, ou juste quelques épreuves, Sega a pensé à vous! Alors, vive le sport sur Saturn.

Athlete Kings est un jeu d'arcade comme on n'en avait plus vu depuis une quinzaine d'année! Il faut remonter au Décathlon de l'Atari 2600... Pour ceux qui ne l'auraient pas deviné, Athlete Kings est la version française de Decathlète, que nous avons testé plus en détail dans sa version import dans le hors série de cet été. Le jeu utilise la 3D mappée et la haute résolution... Ce mélange de technologie est plutôt concluant: les graphismes sont très impressionnants! Il est possible de jouer à deux simultanément, de faire un décathlon (une série de dix épreuves enchaînées) ou de s'entraîner à une seule épreuve... Avant chaque épreuve, une petite explication de la marche à suivre et des manipulations à effectuer vous est donnée. C'est très pratique quand on débute. Car certaines de ces disciplines, comme le saut à la perche, sont particulièrement corsées. Comme d'habitude avec ce genre de jeu, les pads vont souffrir.

Un athlète en plein effort... Oui, tout à fait Switch, en plein effort, ce me semble.

La course de haies est un sport nécessitant une parfaite synchronisation.

Le saut à la perche est une des épreuves le plus difficiles.

Il faut bien économiser ses forces lors des épreuves d'endurance.

Les décors sont de toute beauté.

AVIS — oui!

PANDA

Athlete Kings est un excellent jeu, cela ne fait aucun doute. Les graphismes ont été très soignés, et le mode haute résolution fait des merveilles. Il y a une seule fausse note: pourquoi Sega (éditeur du jeu) sur Saturn (vous savez, la console de chez Sega) n'a pas prévu un mode 4 joueurs avec le Multitap (l'accessoire de chez Sega pour pouvoir brancher quatre pad sur la Saturn, vous savez, la console de chez Sega, Sega l'éditeur du jeu... bon, j'arrête). Cela dit, les parties à deux sont déjà un vrai régal.

SEGA SPORT/SEGA
PRIX: D
1-2 JOUEURS/MULTISPORT

PRESENTATION 85%
Rien d'exceptionnel, mais une très bonne explication des manipulations avant chaque épreuve.

GRAPHISMES 94%
Ce jeu utilise le mode haute résolution de la Saturn... et ça se voit!

ANIMATION 88%
Les mouvements des athlètes auraient pu être un peu mieux décomposés.

MUSIQUE 80%
Pas de quoi se lever la nuit: on l'oublie vite... et c'est pas plus mal.

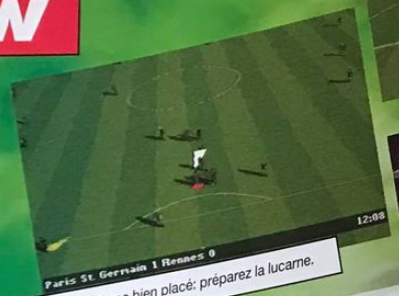
BRUITAGES 86%
Un bel effort de ce côté-là, des digitalisations vocales bien échantillonnées.

DUREE DE VIE 93%
A deux, les parties s'enchaînent sans qu'on s'en lasse. C'est vraiment excellent.

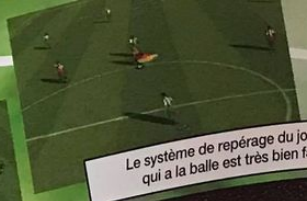
JOUABILITE 90%
On s'en sort honorablement, après un petit temps d'adaptation.

INTERET 92%
Un bon jeu, beau et maniable, mais qui souffre d'un gros défaut: on ne peut y jouer qu'à deux.

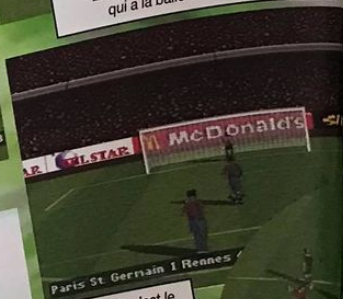
onside



Un coup franc bien placé: préparez la lucarne.



Le système de repérage du joueur qui a la balle est très bien fait.



Et voilà, c'est le penalty après une faute ignoble de l'infâme Niiicoleta!

Onside est un nouveau jeu de foot. Encore un, me direz-vous. Certes un de plus, mais celui-ci apporte quelques originalités par rapport à ses concurrents. Onside propose en fait deux jeux en un: un jeu de foot et un jeu de management (genre Sim City, version ballon rond), que vous pouvez même combiner! Commençons par l'arcade. Onside étonne par la richesse de ses options: on a le contrôle total des conditions climatiques, on peut choisir son maillot, la durée du match, d'activer les hors-jeu, de gérer le goal en manuel... Tout ce que l'on peut attendre, et même plus. Le maniement des joueurs est assez classique: tirs, passes, shoots. On peut donner de l'effet à la balle avec la flèche de direction. Une originalité tout de même: quand on maintient la pression sur le bouton de tir, une jauge se remplit, déterminant la puissance du tir. Il est possible de tourner la caméra dans tous les sens pour trouver la vue que l'on préfère. Quant au mode Management, lui, il vous met à la place du président et de l'entraîneur du club. Vous devez acheter et vendre des joueurs. Vous décidez de ceux qui joueront le prochain match, et de la tactique à adopter. Vous gérez aussi le prix des places du stade, mais attention, plus le prix est élevé, meilleurs devront être les résultats de votre équipe. Vous pouvez choisir de jouer dans le championnat français, le Calcio italien, la Bundesk de la ligue allemande... Détail particulièrement sympathique, le nom des joueurs de chaque équipe a été conservé. Un bel effort a été fait de ce côté-là, même si la cote de certains est discutable.

AVIS — oui, mais!

PANDA

Onside propose toutes les options rêvées, un excellent système pour choisir les angles de vue et un mode Management très sympathique. Les équipes et les noms des joueurs sont bien respectés. Les graphismes, sans être excellents, sont très sympa. Mais l'animation n'est malheureusement pas toujours fluide, et, surtout, le commentaire est carrément nul et sans enthousiasme aucun. Vive le sport! En définitive, le jeu ne m'a pas vraiment convaincu, et, s'il n'y avait pas le mode Management, il serait assez quelconque. Onside se qualifie sans problème, mais il n'inquiète pas la référence du genre (Victory Goal).

MANAGER UNE ÉQUIPE

Manager une équipe, c'est tout un métier. Il vous faudra beaucoup de pratique avant d'arriver à bien gérer tout cela. En attendant, jouez les matchs importants.

L'écran de sélection des paramètres.

On peut même choisir la couleur des maillots.

On se le regarde encore une fois?

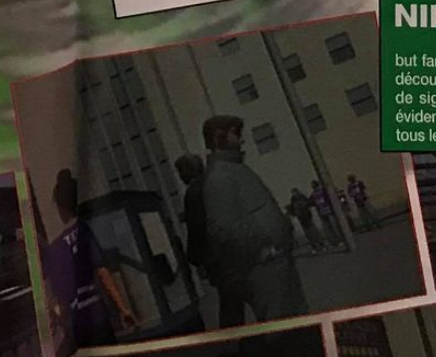
L'entraînement se fait en salle, à cinq contre cinq.

La neige ralentit beaucoup les joueurs.

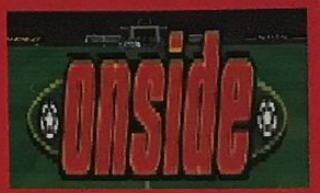
AVIS — oui!

NIICO

Rares sont les jeux de foot qui ont su retenir mon attention... Et Onside est de ceux-là. La représentation des joueurs sur le terrain est plus que correcte et leurs différents mouvements très réalistes. Mais ce qui m'a le plus soufflé, c'est la possibilité de contrôler et de placer la caméra où l'on veut autour de son joueur. Il est également permis d'effectuer des zooms avant et arrière, et c'est assez génial. Imaginez que vous marquiez un but fantastique, eh bien, Onside vous propose de le découvrir sous toutes ses coutures! Est-il important de signaler les innombrables options? Non, bien évidemment. Onside est un jeu qui devrait plaire à tous les amateurs de pelouse et de ballon rond.



PLAYSTATION REVIEW



ÉDITEUR: TELSTAR
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

FOOT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: –
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 91%
Une jolie séquence cinématique en images de synthèse en guise d'introduction.

GRAPHISMES 88%
Les joueurs sont assez fins et les terrains plutôt jolis. De bonne qualité et très colorés.

ANIMATION 90%
L'animation des joueurs est rapide, même si le scrolling n'est pas toujours fluide.

MUSIQUE 70%
Ah bon, y en a?

BRUITAGES 83%
Ils sont bien échantillonnés, mais les commentaires sont nuls à pleurer!

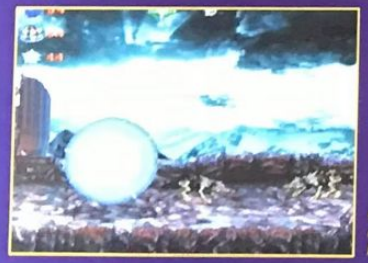
DUREE DE VIE 89%
A deux, on se marre bien. En solo, le mode Management relance l'intérêt.

JOUABILITE 90%
Les textes sont en français: fantastique!

INTERET 90%
Ce jeu de foot est sympathique, et le fait d'y avoir ajouté un mode Management augmente grandement son intérêt.

SKELETON WARRIORS

Quand on est prince, à la tête d'un royaume, et qu'un baron nommé Dark transforme vos sujets en brigades de squelettes, il ne reste qu'une chose à faire: blaster à grands coups d'épée! Sur un seul plan, et malgré des ennemis qui l'attaque parfois depuis le fond de l'écran, notre prince mène des combats incessants contre les squelettes et leurs compagnons démoniaques. Certains sont armés de couteaux, d'autres tirent au pistolet, les loups rampent sur le sol avant de lui sauter dessus, les vautours plongent en piqué sur son crâne et, évidemment, des boss l'attendent au tournant, sinon ce ne serait pas drôle... Et il ne suffit pas de détruire tous ces êtres malfaisants, il faut ensuite s'emparer rapidement d'un bonus (leur cœur) qu'ils laissent sur le sol. Car si vous n'êtes pas assez rapide, leurs membres dispersés se rejoignent et ils renaissent! Sitôt le bonus en poche, leurs os prennent feu et explosent, et votre prince peut alors aller de l'avant, car le scrolling se débloque. Ces bonus sont variés: points de vie, étoiles permettant de tirer, vies supplémentaires (rares), boucliers d'invincibilité ou encore options conférant un tir différent. A noter que les bonus sont plus intéressants quand les ennemis sont détruits avec le tir... Le prince, à l'animation soignée, use facilement de tous ses pouvoirs, mais le nombre important d'ennemis rend son avancée délicate. De plus, étant donné qu'il n'y a aucun Continue, il a tout loisir d'étudier les niveaux et de parfaire sa technique à multiples reprises... Pour varier les plaisirs, le prince enfourche une moto (qui n'a rien de médiévale!) lors de niveaux-bonus intermédiaires et sillonne un environnement 3D pour shooter des ennemis avec un viseur et récolter moult bonus. Un jeu bien réalisé, même s'il manque un peu de surprise.



Option d'invincibilité.

Niveau-bonus en 3D. C'est parti pour une séance de tir, mais à moto.

Les boss sont gros, mais faciles à détruire, pour peu que vous ayez fait le plein d'étoiles.

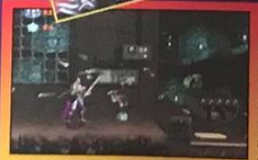
AVIS — oui, mais...

ELVIRA

C'est chouette, hein? C'est presque aussi bourrin qu'un Doom, et dans un genre encore plus simple: on avance, on blaste et ainsi de suite jusqu'au boss de fin de niveau! Aucun risque de se perdre dans un labyrinthe, c'est toujours tout droit, et le héros avance sur un seul plan! Dommage qu'il n'y ait pas plus de beat'em all sur les 32 bits, car ça me défoule vraiment un max. Et puis, il y a quand même un brin de nouveauté, car presque tous les boutons du pad servent, histoire d'enrichir un peu les actions au combat. L'animation du héros est d'ailleurs très réussie mais on peut regretter que, hormis les tableaux spéciaux de bonus, les décors se ressemblent tous, conférant au jeu un aspect vraiment trop linéaire. Quand on pense qu'un mode 2 joueurs aurait pu relever la note, c'est dommage...

KESKIFÉ?

Notre homme peut sauter, courir, combattre à l'épée, tirer des projectiles-étoiles de différentes manières (selon les icônes obtenues en haut de l'écran, sélectionnables avec un des boutons de flanc), se mettre en garde pour se protéger, s'accrocher au plafond et se baisser. A vous de choisir la configuration idéale avant de jouer.



Combat simple à l'épée. Cet ennemi vous donne une icône de tir spécial.

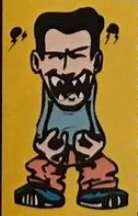
Le super-tir peut faire exploser les boss en deux coups, mais il coûte cher en étoiles.

Tir de feu: les boules lèchent le sol et reviennent vers vous en détruisant tout.

Accroché au-dessous des plates-formes, le prince peut tirer dans toutes les directions.

Le tir triple n'est pas très destructeur.

AVIS — non!



SPY

Défoulez-vous, chère Elvira, mais admettez que, dans le genre répétitif et hyper bourrin, on n'a guère fait mieux depuis pas mal de temps. En fait, Skeleton Warriors me fait pas mal penser aux phases "action" d'Actraiser 2 sur Super Nintendo: belles, très difficiles, limitées et répétitives. En mode Normal, les ennemis arrivent par dizaines sur votre perso, qui n'a qu'une épée pour se défendre (ainsi que quelques "coups spéciaux", il est vrai...) et, passé le huitième niveau, il devient sérieusement difficile et lassant de se frayer un chemin au travers de ces hordes déjantées. Bon, j'admets que le bestiaire est bien fourni et j'applaudis de mes deux mains enthousiastes la qualité de l'animation et le rendu des séquences cinématiques, mais les niveaux offrent trop peu de variété, l'action n'évolue pas d'un iota. Personnellement, je n'investirai pas 350 balles dans ce jeu. Mais vous savez, les goûts et les couleurs...

FULL MOTION À L'HONNEUR

A côté de décors qui n'ont rien d'exceptionnel, même si les effets de lumière sont tout à fait corrects, les séquences cinématiques impressionnent par leur qualité. Certes, c'est beau, mais un peu trop court.

Le baron Dark et le prince se disputent le cristal.

Notre homme enfourche sa moto.

Ce superbe squelette se reconstitue sous vos yeux.

Une résolution vraiment haut de gamme.

PLAYSTATION
VIRGIN/VIRGIN
PRIX: D
1 JOUEUR/BEAT-THEM-ALL

PRESENTATION	87%
Intro et séquences cinématiques en Full Motion Video.	
GRAPHISMES	84%
Effets de 3D pour certains éléments des décors, par ailleurs assez répétitifs. Héros en 3D très soigné.	
ANIMATION	86%
Palette de mouvements complète pour le héros. Une centaine d'ennemis à l'animation variée.	
MUSIQUE	85%
Dans le genre de celle de "Conan le Barbare": inquiétante et charmeuse à souhait.	
BRUITAGES	83%
Peu nombreux et bien rendus.	
DUREE DE VIE	87%
Une vingtaine de niveaux truffés d'ennemis, sans Continue ni mots de passe.	
JOUABILITE	86%
De nombreuses configurations du paddle sont proposées pour les six boutons à utiliser (dont ceux de flanc, bien sûr).	
INTERET	**84%**
Un beat'em all sympathique, à la difficulté bien dosée mais sans grande originalité. Deux points faibles: des décors assez répétitifs et l'absence de mode 2 joueurs.	

CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: NON!

DISPONIBILITÉ: OUI

SATURN
VIRGIN/VIRGIN
PRIX: D
1 JOUEUR/BEAT-THEM-ALL

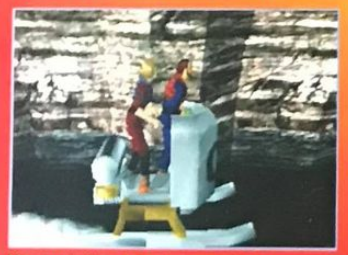
PRESENTATION	83%
Séquences beaucoup plus pixélisées sur Saturn.	
GRAPHISMES	84%
Plus pixélisés, mais des conditions climatiques, comme la neige sont intégrées sur Saturn, et absentes sur Playstation.	
ANIMATION	84%
Idem que sur Playstation, mais un peu plus saccadée.	
MUSIQUE	85%
Idem.	
BRUITAGES	83%
Idem.	
DUREE DE VIE	87%
Idem.	
JOUABILITE	87%
Le paddle de la Saturn est plus adapté à ce genre de jeu.	
INTERET	**83%**
Un beat'em all assez beau et bien réalisé, mais à l'intérêt somme toute limité.	

MEGA HIT

OverBlood

Over Blood. Rien que ce nom ne vous met-il pas l'eau à la bouche? C'est tout naturel, car l'action, le suspense et l'aventure se mêlent pour le plaisir des petits et des grands!

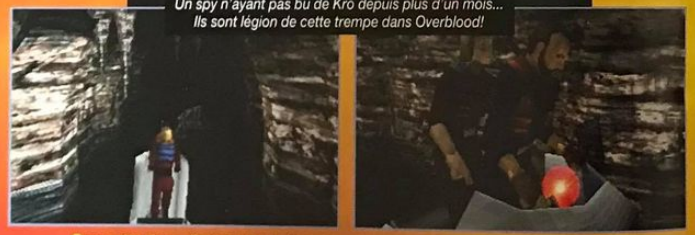
Over Blood est un jeu d'aventure en 3D dans le genre de Resident Evil ou de Fade to Black. Vous disposez de trois vues différentes, qui permettent d'avoir une bonne visualisation du jeu. La caméra suit automatiquement vos actions, de façon parfois un peu intempestive. Le héros peut sauter, courir, pousser des blocs, se baisser... ce qui vous sera utile à plusieurs moments du jeu. Mais il n'est presque jamais seul: il travaille en binôme avec un robot. Vous pouvez changer de personnage facilement, et le robot est le seul à pouvoir effectuer certaines actions, comme s'engouffrer dans des passages étroits. Vous récupérerez nombre d'objets tout au long du jeu, grâce auxquels vous pourrez vous tirer de certaines situations. Il en va ainsi du module antigravité caché dans le socle de la statue (celle qui vous tombe dessus si vous l'enlevez).



L'engin ralentit... et c'est la panne sèche!

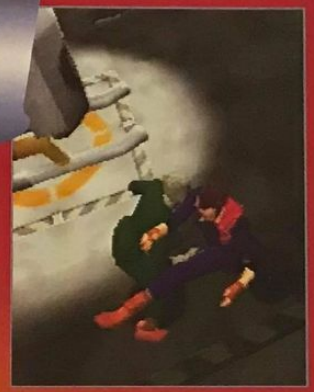
Pour le début du jeu, je vais vous donner un petit coup de pouce! dans la pièce où vous êtes est à zéro degré. Allumez le générateur (en vous agenouillant devant), puis allez vers le sas et poussez pour ouvrir la porte. Une fois dans la pièce, fouillez les deux coffres, même celui qui est déjà ouvert. Ensuite, placez le chip dans le robot, qui s'allumera! Vous n'êtes plus seul. Vous trouverez aussi une carte qui permet de sauvegarder et un manteau pour vous protéger du froid! Ensuite, à vous de jouer, mais un conseil: sauvegardez souvent! Si vous êtes coincé vers le début du jeu, regardez les photos de la notice, elles donnent de précieuses indications. Voici encore quelques ruses pour vous aider. Le module anti-gravité sert à ouvrir la porte qui a du mal à fermer. Il vaut mieux huiler le monte-charge une fois que vous avez récupéré la nitro (le flacon rouge).

Un spy n'ayant pas bu de Kro depuis plus d'un mois... Ils sont légion de cette trempe dans Overblood!



Dans cette phase d'action, il faut piloter vite et bien avant que les batteries ne s'épuisent.

Fouillez systématiquement les lits et les tables. Sur le pont qui est coupé, il faut sauter avec l'homme, puis revenir plus tard avec deux barres de fer et des plaques et fabriquer un pont pour la fille. Devant le ventilateur, avancez tout droit (ne vous retournez surtout pas). Quand le tramway bloque le passage, installez le détonateur (qui a une mollette noire) sur le mur de droite, à l'endroit plat. Puis mettez la capsule de nitro dedans, et courez vite!



Un coup de pied bien placé, quand on n'a plus de balle, c'est toujours mieux que rien!

LES MÉCHANTS

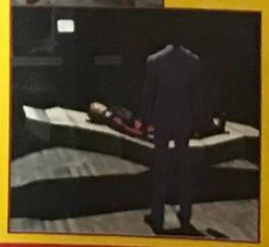
Ils sont laids, affreux, pas beaux et très méchants: ce sont les ennemis! Pour les shooter avec le pistolet, appuyez sur R2 pour faire apparaître le gun, puis maintenez la pression sur R1 pour viser... Ensuite, renvoyez-les en enfer!

Ouh, qu'il est laid, plus que Switch après une nuit blanche à la rédaction.

Ça va mieux quand on s'en est débarrassé!

LA SYNTHÈSE

Les quelques séquences cinématiques du jeu sont de toute beauté. La qualité des décors est très variable, et certains sont superbes. La 3D et les images de synthèse sont à l'honneur.



La belle s'est fait enlever... Courons vite la délivrer.

AVIS oui!

PANDA

J'avoue avoir une nette préférence pour les Role Playing Game, et ressentir une pointe d'appréhension dès lors qu'il faut tâter à l'aventure en 3D... Mais Over BLood m'a converti. Ce jeu est bourré de petites enigmes à résoudre, mais aussi de nombreuses surprises et façons de mourir différentes! Les graphismes sont très sympa et l'ambiance sonore impeccable. L'estomac se noue avant d'ouvrir chaque porte. Le tout se déroule dans un univers de science-fiction très angoissant. Un bon jeu, à voir absolument.

AVIS oui, mais...

CHEUB

Over Blood est un nouveau pavé dans la mare des Alone in the Dark et autre Resident Evil. Si son scénario est un peu classique, la réalisation est bonne et de très nombreuses énigmes pimentent l'aventure. Le gros problème est lié à la 3D et au système de caméra, qui pêche beaucoup lors des combats (il est désagréable de ne pas voir son adversaire lors d'un combat au corps à corps...). Mais bon. Vous aurez tout de même le plaisir de jouer avec deux personnages différents. Over Blood reste un bon jeu, tant pour les novices que pour les aficionados. Le japonais n'y est pas obligatoire (mais ça aide...).

Vol plané garanti après chacun des coups de ces monstres.

ÉDITEUR: RIVER HILL SOFT
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

AVENTURE-ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUES: –
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 92%

Une belle séquence cinématique vous plonge immédiatement dans l'ambiance.

GRAPHISMES 88%

De la 3D, mais pas toujours assez mappée à mon goût. Peut mieux faire.

ANIMATION 87%

La décomposition des mouvements des personnages est tout à fait correcte.

MUSIQUE 91%

Les mélodies sont très douces, et arrivent à faire monter le stress du joueur... Bonne ambiance!

BRUITAGES 89%

Bien échantillonnés, ils interviennent au bon moment.

DUREE DE VIE 89%

Le jeu n'est pas assez long à mon goût, mais c'est normal: je l'ai trouvé excellent!

JOUABILITE 93%

Excellente ergonomie. Les textes en japonais ne vous empêcheront pas de progresser dans le jeu.

INTERET 93%

Over Blood est un jeu passionnant, sans doute pas aussi beau que Resident Evil, mais ce n'en est pas moins un hit!

GUN GRIFFON

Les avions et les hélicoptères apparaissent sur le radar en clignotant. Contre eux, la mitraillette est très efficace.

Si l'on vous posait l'équation suivante: Mecha + guerre moderne + Saturn. Que répondriez-vous? Gun Griffon!

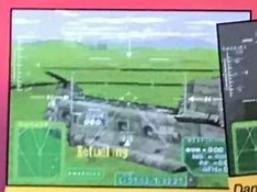
Tout d'abord Mecha, pour les bijoux de technologie que vous piloterez dans le jeu (des High-Mac). Ce sont ce qu'on appelle aussi des Mobile-Suits à la Gundam ou Macross. Guerre moderne, parce que les missions se déroulent après l'an 2000. Ces missions sont aussi variées que simples. En général, elles consistent à blaster tout ce qui bouge. Mais parfois, quelques subtilités viennent en corser l'intérêt. Ce sera un train à détruire, une escorte à effectuer, un avion à protéger avant son décollage, ou encore des ennemis à arrêter à une frontière déterminée. Bref, tout est prétexte à satisfaire vos instincts belliqueux aux dépens du premier tank venu. Cependant, tous les acteurs du terrain ne sont pas contre vous, bien heureusement. Des tanks alliés et des hélicoptères de ravitaillement vous seront d'une aide précieuse. Sur le terrain, vous ne jurerez que par votre radar, qui permet de localiser précisément ennemis et alliés. Pour résumer, on a affaire à un genre de jeu certes bien bourrin, mais à la réalisation plus qu'honnête.

ZE MISSION

Dans Gun Griffon, shooter n'est pas tout. Encore faut-il savoir quoi shooter et pourquoi. Ça aide...

Le but ici est de détruire le train. Attention, il ne passe que pendant une courte durée. Ne le ratez pas.

Cet avion doit décoller dans peu de temps. Mais les parages sont infestés par les ennemis. A vous de le défendre.



A court de munitions? Courez vers le point de ravitaillement!

Dans cet épais brouillard, la visibilité est très réduite.

GAME ARTS/SEGA
PRIX: E
1 JOUEUR/ACTION 3D

PRESENTATION	90%
Un très beau film qui illustre parfaitement le jeu: bourrin à souhait, mais captivant.	
GRAPHISMES	93%
Les plaines neigeuses, au coucher du soleil ou pendant la nuit, on s'y croirait presque.	
ANIMATION	92%
Pas un bug, pas un ralentissement, et pas trop de pixels. Chapeau!	
MUSIQUE	87%
A jeu d'action, musique d'action. Ici, elle colle parfaitement.	
BRUITAGES	88%
Excellents effets sonores qui donnent beaucoup d'ambiance... et de bruit.	
DUREE DE VIE	84%
Si les huit missions sont courtes, elles sont dans l'ensemble assez ardues.	
JOUABILITE	93%
Même si les commandes ne sont pas instinctives, on maîtrise l'engin assez rapidement.	
INTERET	**91%**
Quand le jeu est sorti au Japon, il valait déjà le détour. A présent que l'on comprend le but des missions, Gun Griffon est un incontournable.	

AVIS — oui!

GIA

Piloter un Mobile-Suit a toujours été mon rêve. Alors, imaginez ma joie face à un tel jeu. Gun Griffon est captivant à plus d'un titre! Le seul petit reproche, c'est la difficulté à éviter les tirs des ennemis quand ceux-ci vous foncent dessus. Mais, grâce au radar, ce problème est facilement contourné. Les missions ne sont certes pas très faciles, mais on les recommence à chaque fois, pour les finir à tout prix. Et avec des graphismes comme ça, je ne dis qu'une chose: encore!

«Pensez-vous que cet enfant ait un avenir s'il ne va pas à l'école ?»

Comme lui, des millions d'enfants du tiers monde ne savent ni lire, ni écrire, ni compter. Sans l'école, ils n'ont aucune chance d'améliorer leur avenir et de participer au développement de leur pays. Cette chance, vous pouvez l'offrir aujourd'hui, en parrainant un enfant.

Parrainez un enfant du-bout-du-monde avec Aide et Action

Être parrain, c'est vivre une relation privilégiée avec votre filleul.

Une fois parrain ou marraine, vous recevrez votre dossier de parrainage, avec le nom, la photo de votre filleul et une présentation de sa famille et de son village.
Puis, trois fois par an, au fil de ses courriers, vous apprenez à le connaître, vous découvrez son quotidien et suivez ses progrès scolaires : d'abord des dessins puis les premiers mots écrits de sa main. Vous pouvez bien sûr, vous aussi, lui écrire, si vous le souhaitez. Grâce au témoignage concret de votre action, vous vivez une véritable relation avec un enfant du-bout-du-monde.

Pour 100 F par mois seulement, vous lui offrez l'école et bien plus encore...

100 F : c'est bien peu ici et tant là-bas. Avec cette somme, vous faites prendre à un enfant le chemin de l'école. Il apprend non seulement à lire, écrire et compter, mais il suit également un enseignement pratique, qui lui sera utile dans sa vie d'adulte au village. Grâce à vous, Aide et Action construit des écoles, forme des instituteurs, participe à l'alphabétisation des parents... et contribue aussi à l'amélioration des conditions de vie dans le village où vit votre filleul (eau potable, maraîchage...).
Et même si vous étiez obligé d'interrompre votre parrainage, l'enfant continue à aller à l'école : Aide et Action s'engage à assurer sa scolarité jusqu'à son terme.

Avec Aide et Action, première association française de parrainage,

vous êtes sûr d'agir concrètement et efficacement. Depuis plus de 15 ans, Aide et Action fait appel au parrainage afin de scolariser les enfants du tiers monde.
Offrir l'école à un enfant est le meilleur moyen pour agir durablement là-bas. Le dernier rapport du Fonds des Nations Unies pour la Population le montre clairement : la scolarisation des enfants est primordiale pour le développement et l'avenir des pays les plus défavorisés.

Avec l'appui de 52 000 parrains, Aide et Action intervient en Afrique, en Inde et en Haïti, dans 1 000 écoles. Grâce à l'optimisation des ressources et l'engagement sur le terrain de l'association, un enfant parrainé permet à dix autres d'aller à l'école. Ce sont donc 500 000 enfants qui bénéficient de ses actions.

Alors, n'hésitez plus, permettez dès aujourd'hui à un enfant de prendre le chemin de l'école, dans de meilleures conditions.

N° Vert 05 000 586
APPEL GRATUIT

ou renvoyez votre coupon à
Aide et Action
67, bd Soult - 75592 PARIS Cedex 12

COMITÉ DE LA CHARTE donner en confiance — Prix Cristal 1995 de la Transparence Financière

Association humanitaire, apolitique et non confessionnelle. Les frais de gestion sont réduits au minimum (15 F sur les 100 F versés). Vos dons ouvrant droit à une réduction d'impôt, un reçu fiscal vous sera adressé à cet effet.

A RENVOYER

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action - 67, boulevard Soult - 75592 PARIS Cedex 12.

☐ **OUI, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde.**

Merci de m'adresser rapidement le dossier complet avec la photo de mon filleul. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de souscription. Sur ce premier chèque, 20 F seront destinés à mon abonnement annuel au bulletin trimestriel.

☐ **Je préfère recevoir une documentation complète sur Aide et Action.**

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant maintenant mais je vous envoie un don de :
☐ 100 F ☐ 200 F ☐ 300 F ☐ autre : .....F

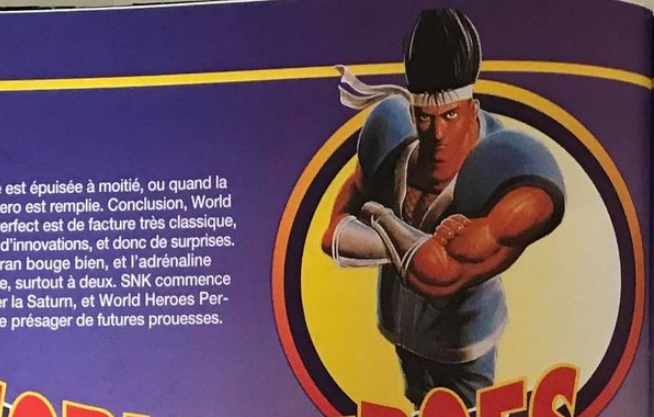
Aide et Action — L'ÉCOLE, UN CADEAU POUR LA VIE

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M.
Prénom .....
Nom .....
(En majuscules S.V.P.)
N° ..... Rue .....
Code postal ☐☐☐☐☐ Ville .....
Tél. ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐
Profession (facultatif) .....

WORLD HEROES PERFECT

Après King of Fighters 95 et Fatal Fury 3, SNK continue sur sa lancée en sortant World Heroes Perfect. A ce rythme, tous ses titres Neo Geo seront bientôt adaptés sur Saturn.

SNK et baston 2D: désormais, les Saturniens commence à connaître cette combinaison de génie. Dans ce domaine, cet éditeur a déjà fait ses preuves depuis des années, sur des titres aussi excellents les uns que les autres. Pour sa troisième intrusion du côté de chez Sega, SNK nous offre un de ses hits récents, World Heroes Perfect. Globalement, aucun changement n'a altéré cette version. Mis à part la possibilité, toute neuve, d'incarner les boss: Neo Dio, un sculptural mutant, Songoku, le roi des singes, et Zeus, un bourrin massif et brut. Sinon, le prétexte reste toujours le même: un grand tournoi contre les forces du mal, où les héros, inépuisables au fil des séries, comme Hanzou, Fuuma, Janne, Shura ou Dragon font leur énième retour. Les commandes de World Heroes Perfect sont assez classiques au premier abord: deux boutons pour les pieds et deux autres pour les poings. En appuyant sur les deux boutons de pied ou de poing en même temps, la puissance du coup est doublée, même lors des coups spéciaux. De plus, feintes et provocations sont monnaie courante. Bien sûr, des Furies sont réalisables quand la barre d'énergie est épuisée à moitié, ou quand la charge Hero est remplie. Conclusion, World Heroes Perfect est de facture très classique, offre peu d'innovations, et donc de surprises. Mais l'écran bouge bien, et l'adrénaline monte vite, surtout à deux. SNK commence à maîtriser la Saturn, et World Heroes Perfect laisse présager de futures prouesses.



AVIS oui, mais...

GIA

Voyons, euh, comment dire... C'est bien simple: fut une époque où World Heroes était un bon jeu de baston. Mais il a considérablement vieilli face à ses nouveaux concurrents. Certes, il est rapide et fluide. Mais, déjà sur Neo Geo, le jeu ne m'avait pas convaincue. Et il avait malheureusement peu de chance de me faire changer d'avis sur Saturn. Au risque de m'attirer les foudres du Panda, je préfère Fatal Fury 3. Comme on l'a maintes fois répété, l'indispensable reste King of Fighters'95, et Hanzou, Janne et Fuuma ne remplaceront jamais dans mon cœur Terry, Joe et Mai.

AVIS oui, mais...

PANDA

Certes, la série des World Heroes n'est pas la plus connue des productions de SNK, mais cette conversion sur Saturn est très honnête. Même sur une Saturn française équipée d'un adaptateur, le jeu se révèle assez rapide. World Heroes est un titre assez classique. Bien sûr, il est loin d'égaler King of Fighters, mais, contrairement à Gia, je pense que WHP est de bien meilleure facture que Fatal Fury 3. Excusez la pauvre enfant, elle est restée trop longtemps dans la même pièce que Switch... Depuis, elle croit que Sonic est une marque de dentrifice.

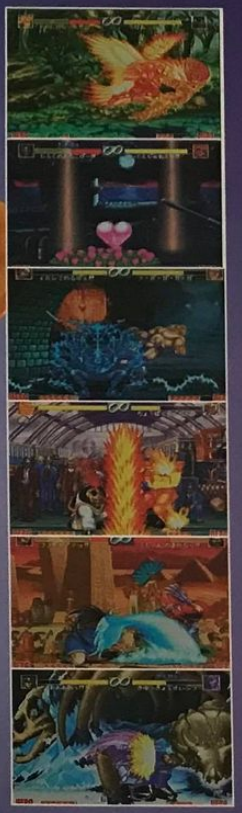
L'allonge de Shura est assez efficace dans les attaques surprises.

"Fulgur-o-poing!" Non, ce n'est pas Goldorak, mais Brocken.

Un de[illegible]es singes. Songoku, est l'[illegible]pagnent! Et ses sujets l'[illegible]

PERFECT FURY

Une des forces de World Heroes Perfect est l'originalité et l'efficacité des Furies. Parfois drôles, parfois violentes, mais toujours surprenantes.



ÉDITEUR: SNK
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5
CONTINUES: –
SAUVEGARDE: –

PRESENTATION 82%
Une démo assez classique: les héros défilent dans des postures plus ou moins convaincantes.

GRAPHISMES 87%
Colorés. Les sprites sont assez fins.

ANIMATION 86%
Moins bonne que dans King of Fighters'95, mais mieux réalisée que dans Fatal Fury 3. Une bonne moyenne.

MUSIQUE 82%
Elle n'est pas exceptionnelle, mais rythme bien l'action.

BRUITAGES 82%
"Pif! paf! poum!": baffes, claques, balayettes et autres bruits bien délicats.

DUREE DE VIE 82%
Achever tous les niveaux du jeu prendra du temps, sans compter les folles parties à deux.

JOUABILITE 86%
WHP se place en deuxième position après KoF'95, mais les défauts de la première version subsistent.

INTERET 87%
Même si WHP est mieux réalisé que FF 3, il n'en possède pas le charme, et ne réussit pas non plus à détrôner KoF'95.

Neo Dio maîtrise des coups assez inhabituels, mais efficaces, même contre l'ultime boss, Zeus.

Disney's POCAHONTAS

C'est la conquête du Nouveau Monde. Une jeune Indienne rencontre un bel officier anglais égaré, et se lie d'amitié avec lui. Vous l'avez reconnue: Pocahontas arrive sur Megadrive.

Surprise! Contre toute attente, Pocahontas n'est pas un jeu de plates-formes facile et coloré. Disney a décidé de varier les plaisirs, histoire de montrer de quoi ses programmeurs sont capables. Alors, voilà donc Pocahontas nanti du titre de jeu de réflexion. Un choix un peu paradoxal, puisque les héros de Disney s'adressent traditionnellement à des enfants… Entrons à présent dans le vif du sujet. Vous dirigez deux personnages à tour de rôle, Pocahontas, la jeune Indienne, et son raton-laveur. Chacun a ses spécificités. Pocahontas peut sauter très haut et patauger dans l'eau. Au fur et à mesure de sa progression, elle acquerra de nouvelles capacités en aidant les animaux rencontrés. Quant à son animal, il peut se fourrer dans tous les trous et terriers, mais il ne saute pas bien haut, et a une sainte horreur de l'eau. Avec cette équipe de choc, il faudra traverser moult niveaux riches en énigmes. Souvent, le raton devra passer le premier dans un tunnel, afin de pousser un rocher, par exemple, qui aidera Pocahontas à accéder à de nouveaux lieux. Que de casse-tête en perspective! A côté de ces riches idées, les décors déçoivent par leur dépouillement. De plus, ce style de jeu appelle souvent des actions répétitives, surtout quand les mots de passe sont livrés au compte-gouttes…

Les malfaisants Anglais traînent dans les parages, soyez prudent.

Après avoir gagné la course contre le loup, Pocahontas gagne le pouvoir de se déplacer "à pas de loup".

SYMBIOSE AVEC LA NATURE

Pocahontas, la jeune Indienne, est l'amie des animaux et elle le prouve… en martyrisant son compagnon raton-laveur de façon éhontée! Voyez vous-même.

Pocahontas peut prendre le raton à pleines mains. Câlin? Pas du tout: l'animal lui sert de plate-forme ou lui permet d'accéder aux endroits les plus hauts.

C'est ce qu'on appelle un lancer de raton: quand Pocahontas aura sauté sur le tremplin, il volera jusqu'à l'autre berge de la mare. Pauvre bête!

AVIS non!

GIA

Quand les pixels se transforment en dollars, Disney ne s'arrête plus, surtout après les succès de ses derniers hits. Pocahontas peut sembler séduisant: deux amis qui s'aident pour résoudre des énigmes, dans un jeu qui fait beaucoup appel à l'intelligence. Hélas, avec des graphismes pauvres et une animation déprimante, on n'en a pas vraiment pour son argent. De plus, je n'ai gagné mon premier mot de passe qu'après avoir parcouru la moitié du jeu! Se retrouver inlassablement face aux mêmes énigmes est assez stressant. Disney a quand même un mérite: sortir un jeu sur Megadrive.

DISNEY/SEGA
PRIX: D
1 JOUEUR/RÉFLEXION

PRESENTATION	65%
Une petite démo sans prétention.	
GRAPHISMES	79%
On a vu plus beau sur Megadrive. Les décors sont franchement dépouillés.	
ANIMATION	81%
Moyenne... enfin, elle aurait pu être pire.	
MUSIQUE	87%
On reconnaît aisément la musique du dessin animé.	
BRUITAGES	80%
Peu nombreux, mais bien rendus, comme le cri du raton qui tombe à l'eau.	
DUREE DE VIE	75%
Une fois les astuces maîtrisées, le jeu se termine vite.	
JOUABILITE	80%
Dans le feu de l'action, les commandes ne sont pas toujours évidentes.	
INTERET	**79%**
Un joli dessin animé, des idées originales, une belle licence. Mais est-ce suffisant pour faire un bon jeu?	

DAVIS CUP TENNIS

Les simulations de tennis sont monnaie courante sur Playstation. Cependant, pour la plupart, elles ont recours à la Motion Capture et usent sans compter de la 3D mappée. Davis Cup Tennis, lui, nous offre un jeu axé sur la sobriété et sur une règle essentielle: le plaisir du jeu. La première chose qui marque lorsque l'on commence à jouer à Davis Cup Tennis, c'est la simplicité de ses options. Elles ne sont pas nombreuses, mais indispensables. Pas de chichis donc, rien que de l'utile. Par exemple, les programmeurs n'ont pas essayé de proposer des vues à gogo comme dans certains autres jeux de tennis. Non, se basant sur les retransmissions télévisuelles, la seule vue proposée est celle où les joueurs sont vus de dos, et croyez-moi le jeu ne perd rien au change, bien au contraire. La jouabilité est elle aussi réduite à sa plus simple expression: quatre boutons pour le service, le lob, le smash et pour le coup droit ou le revers. On peut aussi donner de l'effet à sa balle avec les boutons frontaux L1 et R1. La prise en main n'en est que plus rapide et le plaisir de jeu se fait rapidement sentir. Graphiquement, Davis Cup Tennis utilise la technique de la capture vidéo (même technique que Mortal Kombat): des joueurs professionnels sont filmés alors qu'ils exécutent certains coups du tennis, et leur image est digitalisée pour être utilisée telle quelle dans le jeu. Le résultat est très appréciable et proche de la réalité. Messieurs dames, le court vous est grand ouvert… A vous de jouer!

Sur bitume, les coups partent plus vite. Imaginez ce que sera alors le résultat de ce smash!

Certains joueurs, impulsifs, n'hésitent pas à jeter leur raquette au sol quand ils perdent des points importants.

Il est possible de mixer les équipes de double. Hommes et femmes se battent pour une même cause... pour une fois.

AU CHOIX

Les options de Davis Cup sont peu nombreuses. Les programmeurs ont voulu aller à l'essentiel. Pas d'options inutiles, rien que du tout bon: choix des joueurs, configuration de la manette, niveau de difficulté, nombre de sets, choix du terrain et autres types de match... simple et efficace.

Le choix des joueurs est un moment important du jeu: il déterminera vos chances de remporter des matches, et pourquoi pas de grands tournois.

A vous de décider où se dérouleront les matches. A chaque pays correspond un type précis de surface de jeu: béton, herbe ou terre battue.

AVIS oui!

NIIICO

Bien que les jeux de sport ne soient pas ma tasse de thé, je dois bien admettre que Davis Cup Tennis m'a fait passer d'agréables moments. Sa simplicité d'utilisation et sa prise en main immédiate y sont pour beaucoup. Les graphismes sont à la hauteur et les mouvements des joueurs sont d'un réalisme surprenant. Les décors sont plutôt sobres, mais de bonne qualité: l'herbe paraît aussi vraie que nature et l'on s'attend presque à y voir brouter une vache! Les bruitages ne sont pas en reste et les voix off digitalisées sont du plus bel effet. Il arrive, par exemple, que certaines personnes du public encouragent leur joueur favori ou parfois même se mettent à tousser!

TELSTAR/LUDI GAMES
PRIX: D
1-4 JOUEURS SIMULTANÉS/TENNIS

PRESENTATION	89%
Pas d'introduction en images de synthèse mais quelques photos digitalisées de grande qualité.	
GRAPHISMES	92%
La capture vidéo aide beaucoup au réalisme de cette simulation. Les surfaces de jeu sont sympa.	
ANIMATION	94%
Les joueurs bougent parfaitement et sans aucune saccade, même lorsque l'on joue en double.	
MUSIQUE	88%
Présente sur la page de présentation, elle est rythmée et de bonne qualité.	
BRUITAGES	92%
Tous les bruitages sont digitalisés, et de superbe qualité, mais tout est en anglais...	
DUREE DE VIE	90%
Les différents types de match sont très nombreux et devraient satisfaire tout le monde.	
JOUABILITE	95%
Les coups sont faciles à sortir et la prise en main est très rapide. Enfin un jeu simple d'accès!	
INTERET	**91%**
David Cup Tennis est un jeu de qualité qui réjouira les aficionados de la petite balle jaune.	

REVIEW

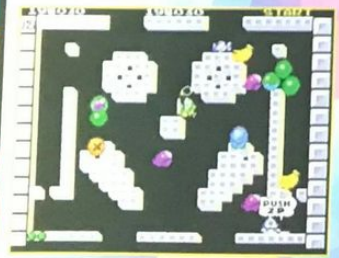
BUBBLE BOBBLE

Rainbow Islands version Saturn. A la fin de chacun des mondes, un boss vous attend. Pour s'en débarrasser, il faut le toucher avec des arcs-en-ciel.

Que le lecteur nous pardonne! Nous avons en effet testé dans notre Hors Série de cet été une version non finalisée de Bubble Bobble. Voici donc la version définitive de cette compilation qui, cette fois-ci, comporte désormais trois jeux! Autant pour nous.

Bubble Bobble (le titre, encore provisoire, peut être modifié en dernière minute) est une compilation de trois jeux de Taito qui ont connu un succès mérité en arcade à la fin des années 80. Le premier d'entre eux est justement Bubble Bobble. Jeu de plates-formes par excellence, il vous propose d'incarner un dragon cracheur de bulles, dans lesquelles il doit emprisonner tous les ennemis de chacun des niveaux. Seul ou bien à deux simultanément, Bubble Bobble est un petit bijou si tant est que l'on aime le genre. Viennent ensuite Rainbow Islands et Rainbow Islands Enhanced, deux jeux de plates-formes purs et durs. Vous y incarnez un petit personnage que vous devez mener en haut de chacune des tours qui parsèment les niveaux. Si, au début du jeu, la tâche est aisée, les choses se compliquent allègrement par la suite, les monstres se faisant plus nombreux et agressifs. Pour vous déplacer de plate-forme en plate-forme, deux choix s'offrent à vous: soit vous sautez normalement, soit vous créez un arc-en-ciel sur lequel vous avancez. Ces arcs-en-ciel servent également à se débarrasser des ennemis. Tout le long de votre ascension, vous pourrez récupérer de nombreux gadgets. Ils vous permettent de gagner des vies, mais aussi de produire deux ou trois arcs-en-ciel. Cependant, au moindre contact avec un ennemi, vous perdez tout votre attirail. Cette compilation devrait satisfaire les plus jeunes comme les plus âgés d'entre vous. A consommer sans aucune modération!

Rainbow Islands version Saturn. Si le jeu reste identique dans son ensemble aux versions d'arcade, les graphismes ont par contre gagné en couleur et en qualité.



Bubble Bobble version Playstation. Notez que les graphismes sont identiques à ceux de la version Saturn. Pas de jaloux. Dans chacun des niveaux, récupérez des lettres afin de composer le mot "Extend" et gagner ainsi une vie supplémentaire.

Bubble Bobble version Saturn. Essayez de vous poster à un point stratégique de manière à voir apparaître les ennemis. Il ne reste ensuite qu'à lancer des bulles et le tour est joué.

AVIS — oui!

NICO

Moi qui aime les vieux classiques, je suis servi! Non seulement je retrouve le génial Bubble Bobble, mais également les deux Rainbow Islands, suites de ce succès. Si les graphismes de Bubble Bobble sont en tout point identiques à ceux de la version originale, ceux de Rainbow Islands ont gagné en finesse et en couleur. On a d'ailleurs parfois l'impression de se trouver face à une peinture tant les couleurs sont joliment choisies. Le seul point noir de cette compilation concerne la jouabilité. On aurait préféré pouvoir changer la configuration de la manette, mais c'est malheureusement impossible. Et c'est bien dommage, car celle qui est proposée s'avère peu intuitive.

TAITO/ACCLAIM
PRIX: C
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/PLATES-FORMES

PRESENTATION	90%
Une introduction en images de synthèse et des écrans d'options clairs et très bien réalisés.	
GRAPHISMES	85%
Ceux de Bubble Bobble sont un peu ringards mais ceux de Rainbow Islands ont été réactualisés.	
ANIMATION	88%
Sur Playstation comme sur Saturn, les personnages bougent convenablement.	
MUSIQUE	87%
Les thèmes originaux ont été conservés, mais remixés au goût du jour.	
BRUITAGES	80%
Sans atteindre des sommets, ils sont très corrects... mais pas assez nombreux.	
DUREE DE VIE	85%
Si vous aimez les jeux d'antan, nul doute que cette compilation vous ravira. Sinon...	
JOUABILITE	83%
On ne peut pas choisir sa configuration. Dommage, car celle qui est proposée n'est pas très bien pensée.	
INTERET	75% carte jeunes / 92% carte vermeille

Si vous êtes amateur de vieux jeux d'arcade, Bubble Bobble fera votre bonheur.

hors ★ série CONSOLES

DE L'ACTION

DE L'AVENTURE

DE LA BASTON

DU RÊVE

GAGNE 5 SATURN ET 5 PLAYSTATION !

ULTIME
UN POINT C'EST TOUT

Disponible dans tous les kiosques

*Retrouve Consoles+ sur le Net. Cogne : http://www.freemen.com/redhot

ALBERT ODYSSEY

Les effets de lumière sont très bien faits.

Très importants, les points de sauvegarde: on en trouve assez fréquemment, même dans les donjons.

La chanteuse de cabaret est en fait une aventurière chevronnée qui va se joindre au groupe.

Les sorts de magie sont assez spectaculaires.

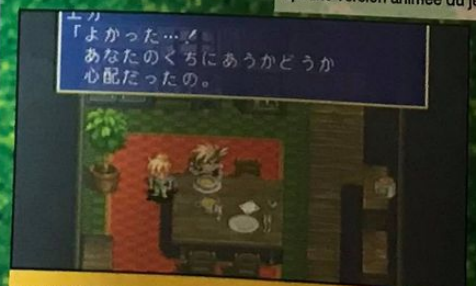
Ceux qui se souviennent encore de la Super Nintendo, ceux dont l'abus de substances psychotropes n'a pas lessivé la mémoire (Switch: "Euh, excuse-moi de te déranger en plein test, Panda, t'aurais pas vu mes lunettes? Ah! exact, elles sont sur mon nez..."), ceux-là, donc, se souviennent peut-être d'Albert Odyssey.

Albert Odyssey est un Role Playing Game en japonais (surpris?). Vous contrôlez un personnage qui, au fur et à mesure de ses rencontres, deviendra le leader d'un petit groupe. Albert Odyssey intègre le système déjà vu dans Riglords Saga, qui consiste à acquérir de nouvelles armes et armures au cours du jeu. Une icône de flèche vous indique s'il est intéressant d'acheter telle ou telle arme. Les combats sont gérés par un système d'icônes, lequel se révèle extrêmement sympathique et presque inédit (Buraï sur NEC utilisait un système équivalent)! Les graphismes ont été particulièrement soignés dans ce jeu. Mais plus impressionnants sont les effets de lumière et de transparence: qui a dit que la Saturn ne pouvait en offrir? L'autre gros effort de Sunsoft s'est porté sur la bande-son, élément très important dans un RPG, car quand on joue trente heures (parfois sans interruption), la musique a tout intérêt à ne pas trop saouler, sinon gare à la crise de nerfs! Le jeu commence sur un rythme assez lent, qui vous permettra sans mal de vous adapter au maniement du héros. Les déplacements dans les villages sont classiques, mais les voyages se déroulent dans une sorte de Mode 7. N'hésitez pas à regarder dans toutes les jarres: de nombreux objets et potions y sont dissimulés. N'oubliez pas non plus de faire un tour chez l'apothicaire du coin. En effet, si vous mourez, vous recommencez à partir de votre dernière sauvegarde. J'allais presque oublier de vous signaler que le jeu est livré avec un calendrier (format CD) offrant de superbes illustrations, et qu'une version animée du jeu est prévue!

AVIS oui!

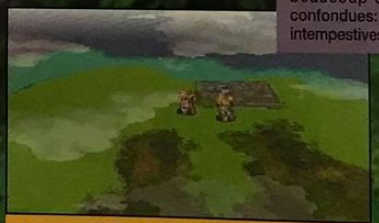
PANDA

Albert Odyssey possède deux arguments pour lui. Tout d'abord, des graphismes et des effets de lumière superbes. Deuxièmement, une musique absolument fantastique. Cela faisait très longtemps que je n'avais pas entendu une bande-son aussi réussie. Malgré tout, ce jeu n'est pas parfait. La fréquence des combats est beaucoup trop élevée à mon goût, et il vous faudra bien quatre heures pour vous plonger dans le jeu et vous y sentir à l'aise. Malgré ces inconvénients, Albert Odyssey est un excellent jeu de rôles, que je conseille aux amateurs, en attendant Longlissard 3 qui arrive le mois prochain. Tous à vos pads!



La nana est aux fourneaux, et rougit quand on lui dit que c'est très bon.

Le dragon qui va se joindre au groupe est un combattant hors pair.



La manière dont les déplacements sont réalisés fait penser au Mode 7 de la Super Nintendo, ou presque.

AVIS oui!

GIA

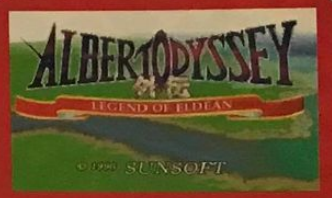
Par ici, vite! Ça sent le bon Role Playing Game, au scénario bien ficelé et aux personnages mignons et pleins d'humour. C'est d'ailleurs l'humour du jeu qui m'a séduite: toutes les saynettes entre le héros et sa dulcinée et les fausses ruses pour tromper l'ennemi, qui pimentent l'histoire, m'ont beaucoup fait rire. Et si, en plus, les graphismes sont à la hauteur, avec une durée de vie franchement indécente, j'en redemande. J'ai néanmoins un petit reproche à formuler, également valable pour beaucoup de RPG japonais, toutes consoles confondues: y'en a marre des phases de combat intempestives!

ICÔNES

Les icônes, c'est cool! Albert Odyssey y recourt beaucoup, pour le plaisir de tous les rolistes, car les kanjis, au bout d'un moment, ça tape sur le système, même des plus endurcis..

Le jeu contient finalement assez peu de fenêtres en japonais, et c'est tant mieux!

Pendant les combats, les icônes vous seront très utiles.



ÉDITEUR: SUNSOFT
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

ROLE PLAYING GAME
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUES: –
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 90%
Pas de superbe dessin animé, mais on leur pardonne: un beau calendrier est livré avec le jeu.

GRAPHISMES 93%
Le jeu est très beau, les décors joliment colorés. Qui a dit que les effets de lumière étaient exclus sur Saturn?

ANIMATION –
Dans un Role Playing Game, l'animation, on s'en moque.

MUSIQUE 97%
Les mélodies sont carrément fantastiques, ce qui est rare dans les RPG!

BRUITAGES 93%
Un très bon échantillon, tous impressionnants.

DUREE DE VIE 92%
Le jeu n'est pas franchement dur, mais plutôt du genre long... Bon courage.

JOUABILITE 93%
Le début de jeu est assez peu riche en événements et ce n'est pas un mal: on a tout le temps de s'habituer.

INTERET 91%
Albert Odyssey est un bel et bon jeu... mais parfois un peu galère en ce qui concerne les combats.

Bugs Bunny in DOUBLE TROUBLE

Un jeu inédit, avec Bugs Bunny en vedette, déboule sans crier gare sur Megadrive! Vous allez diriger le lapin dans des contrées étranges pour des actions aussi variées que farfelues

Bugs Bunny, fidèle à lui-même, est dans les ennuis jusqu'au cou. Pour s'en sortir, il devra traverser plusieurs niveaux et nous montrer toute l'étendue de sa ruse. Tout débute par une course contre Daffy Duck: en courant après Bunny, le canard retourne les pancartes indiquant que la chasse au lapin est ouverte. Derrière ces panneaux, il est indiqué que l'on peut chasser le canard! Il est bête, ce Daffy! En fin de compte, c'est Helmer, le chasseur, qui tire sur Daffy et, du même coup, vous tire d'affaire! Bugs Bunny peut alors passer au niveau suivant, une arène où des taureaux l'attendent pour une corrida survoltée! Le lapin doit rebondir sur un de ces mâles bovins, afin de choper des bâtons de dynamite dans les airs (!) puis faire exploser les planches masquant des trous dans le sol! S'ensuit une exploration des sous-sols, avec domptage de lions et bricolage au menu. Bugs parcourt ensuite les sombres couloirs d'un château, où il lui faudra trouver des clefs pour ouvrir des portes, rebondir sur des livres et combattre les fantômes des lieux. Selon les niveaux, Bugs Bunny pourra tirer quelques projectiles ou simplement sauter sur la tête de ses ennemis. Un tour dans l'espace, un tour au pays des tapis volants, une promenade sur une planète désertique: Bugs visite des lieux vraiment variés et surprenants, et ce sans mot de passe!

De nombreux niveaux se déroulent dans ce château, somptueux dédale où rôdent fantômes et dragons...

Sautez sur le taureau pour récupérer un bâton de dynamite dans les airs et faire des trous dans le sol.

LA BALADE DE BUNNY

Le jeu est divisé en plusieurs mondes de trois ou quatre niveaux. Au total, 25 niveaux environ, ce qui ne veut pas dire 25 décors variés: les niveaux se ressemblent tellement dans un même monde que c'en devient lassant...

Un niveau sur un ovni où Bunny shoote les ennemis et évite les rocs.

La course avec Daffy. Il doit vous talonner pour retourner les pancartes.

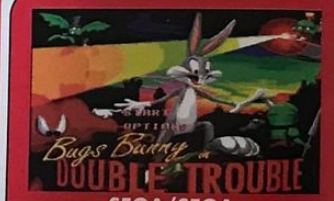
Un tour de trottinette dans l'espace. Bunny récupère des projectiles et dégomme les rochers bleus pour des options.

Place au tapis volant et à la magie de l'Orient!

AVIS oui, mais...

ELVIRA

Vingt-cinq niveaux et aucun mot de passe, c'est carrément abuser! Surtout que les Continues ne peuvent être récupérés que lors des tableaux-bonus... Et comme le jeu est long et difficile, il y a vraiment de quoi hurler quand on reprend tout depuis le début. On ne peut tout de même pas laisser la Megadrive allumée en permanence pour ne pas tout recommencer à chaque fois! Pourtant, même si les décors sont répétitifs au sein d'un même monde, les actions sont suffisamment variées pour rendre le jeu intéressant. Bugs Bunny est bien sympa, mais pêche par sa maniabilité douteuse, qui ajoute encore à la difficulté.



SEGA/SEGA
PRIX: D
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	78%
Des images fixes sous-titrées en français et des indications écrites sur la "mission" à accomplir.	
GRAPHISMES	78%
De qualité variable selon les niveaux. Très colorés dans l'ensemble...	
ANIMATION	82%
Soignée et fluide pour Bugs Bunny. De rares effets 3D dans certains niveaux.	
MUSIQUE	80%
Les thèmes du D.A. sont repris, et d'autres mélodies rythmées vous accompagnent.	
BRUITAGES	78%
Peu nombreux...	
DUREE DE VIE	84%
Une bonne vingtaine de niveaux... sans aucun mot de passe.	
JOUABILITE	77%
Un peu stressante, avec des collisions de sprites approximatives et une maniabilité douteuse.	
INTERET	**80%**
Un long jeu de plates-formes avec des actions variées d'un monde à l'autre... mais à la jopuabilité crispante.	

EXCEPTIONNEL !

abonne-toi à CONSOLES + et reçois ta deuxième manette + 2 numéros gratuits

SEGA SATURN SV 460

★ 8 boutons de tir
★ contrôle de tir automatique
★ fonction ralenti
★ cordon de grande longueur

SONY PLAYSTATION SV 1102

★ 8 boutons de tir
★ 4 contrôles de direction
★ bouton de sélection
★ fonction de tir automatique et semi- automatique
★ fonction ralenti

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** soit 11 numéros dont 2 gratuits.

❑ Je choisis de recevoir la manette SV 1102 Sony Playstation, je règle **288 F** au lieu de ~~551 F~~ soit **263 F d'économie.**

❑ Je choisis de recevoir la manette SV 460 Sega Saturn, je règle **288 F** au lieu de ~~521 F~~ soit **233 F d'économie.**

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

Je recevrai la manette dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement..

Je joins mon règlement à l'ordre de Consoles + par :

❑ Chèque bancaire ❑ Chèque postal

Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋

Signature obligatoire :

E 57

Vous pouvez acquérir séparément la manette SV 1102 Sony Playstation au prix de 199 F, la manette SV 460 Sega Saturn au prix de 169 F et chacun des numéros au prix de 39 F

BOMBERMAN

Sur le terrain de foot, si vous avez récolté le bonus de coup de pied et que vous marquez un but avec une bombe, la déflagration de celle-ci est monstrueuse.

Dans certains stages, lorsque vous avez été éliminé, vous vous retrouvez sur les côtés du ring avec la possibilité de lancer des bombes aux adversaires restants.

Lorsque le temps imparti s'est écoulé, des poids d'une tonne tombent petit à petit, réduisant la taille du ring.

La dernière version de Bomberman était sortie sur Super Famicom. Une nouvelle débarque aujourd'hui sur la Saturn, et, pour les fans de ce jeu tout de même assez bourrin, c'est une bien bonne nouvelle.

Alors que le Bomberman blanc est en plein sommeil, un sommeil aussi profond que réparateur, une bande de sagouins sans foi ni loi jette une flopée de bombes au pied de sa couche. Une course effrénée entre les gentils et les méchants commence. Pour la suivre en détail, c'est dans le mode Story qu'il faudra jouer: là, vous affrontez des hordes d'ennemis pas beaux mais rigolos, et vous mesurerez pour finir à un ultime et féroce boss. Ce mode n'est pas le plus amusant. Le Battle Game, lui, vous procurera sans nul doute bien plus de sensations et de fun... Il permet de réunir un maximum de 10 joueurs autour de la console, et autant vous dire que l'ambiance est au top. Dans ce mode, chaque joueur commence la partie dans un des coins du stage, le but étant d'éliminer tous les autres (il ne peut en rester qu'un!) en récupérant à grand renfort d'explosions des bonus qui augmenteront votre vitesse, la puissance et le nombre de vos bombes, et vous donneront la possibilité de les pousser ou de les lancer. Bref, les combats finaux entre deux adversaires sont apocalyptiques, et tous les autres adversaires étant morts, leurs bonus se trouvent éparpillés sur le stage et peuvent de ce fait vous profiter. Bref, ce Bomberman nouveau est détonant, surtout quand on y joue à plus de quatre!

Dans cette aire de combat, l'ambiance sonore est très exotique: cris de perroquet et musique "jungle" agrémentent la partie. Attention, les têtes de mort sont des malus...

Il est possible de jouer sur une aire géante. Mais, malgré la haute définition, il est difficile de bien distinguer les joueurs, à moins d'avoir un grand écran.

HUDSON/IMPORT
PRIX: D
1-10 JOUEURS SIMULTANÉS/RÉFLEXION

PRESENTATION	90%
Un petit dessin animé légèrement pixélisé mais plein d'humour.	
GRAPHISMES	82%
De belles couleurs pastel et des décors assez détaillés.	
ANIMATION	–
Inexistante dans ce genre de jeu.	
MUSIQUE	87%
Quelques nouveaux thèmes ajoutés à d'anciens remixés.	
BRUITAGES	80%
Amusants et nombreux, ils conviennent parfaitement à l'ambiance.	
DUREE DE VIE	94%
Un principe de jeu très fun, plusieurs niveaux et la possibilité de disputer des parties à dix joueurs.	
JOUABILITE	90%
Des commandes très simples pour une maniabilité correcte.	
INTERET	**92%**
Un jeu qui ne vieillit pas, et auquel on joue avec toujours autant de plaisir, surtout à plusieurs.	

AVIS *bomboui!*

SWITCH

Quelle ambiance autour de ce petit jeu aux graphismes délicats et pastel! On s'est tous réunis pour s'en payer une bonne tranche et on a bien ri. Pas mal de nouveaux bonus, la possibilité de jouer à dix, de jouer en équipe (Niiico en garde un mauvais souvenir, arf! arf! arf!), et des tas d'options paramétrables... Plusieurs aires de combat sont sélectionnables et tous les héros des jeux Hudson, comme Adventure Island ou PC Kid, sont là. L'action est endiablée et les éclats de rire, francs ou nerveux, couvrent souvent le fracas des détonations. Bref, une ambiance bon enfant pour un jeu bien bourrin et distrayant.

SPACE HARRIER

Quand on évoque le nom de Space Harrier, ce sont des larmes de nostalgie qui coulent sur les joues des fanas de la version arcade des années 80.
Aujourd'hui, à l'aube du deuxième millénaire, voilà que des âmes certainement bien intentionnées nous recuisinent les anciens hits à la nouvelle sauce 32 bits. Le principe est toujours le même. Vu de dos, et avec une mitrailleuse à la main, vous devrez parcourir les niveaux infestés de monstres et de projectiles en tout genre. La particularité de Space Harrier, c'est que vous pouvez aller dans tous les coins de l'écran à votre guise, sans avoir besoin de carburant ou d'élan. Cette mouture sur Saturn présente l'avantage d'être très rapide, fluide et graphiquement assez réussie. On apprécie le côté un peu kitsch des niveaux. Contrairement à un grand nombre de shoot'em up, apprendre les niveaux par cœur ne suffit pas. Les réflexes ont également une grande importance. Mais le principal défaut de ce titre est son absence de variété. Pas d'armes différentes, pas d'options, rien. Juste vous... et les monstres.

AVIS *oui, mais...*

GIA

Souvenez-vous de Space Harrier, ce monstre de l'arcade et de la Master System. A l'époque, le jeu m'avait bien plu, grâce à l'originalité de la représentation (vue de dos). Basé sur le principe simpliste de "pan-pan, j'ai eu tout le monde", il était à l'époque promis à un bel avenir. Hélas, de nos jours, il est dur de se remettre à ce style de jeu, finalement assez linéaire, peu varié et vraiment bourrin. Même si graphismes, animation et maniabilité (surtout avec le pad analogique) ont été améliorés, aucun effort n'a été fait pour retravailler ce soft sur le fond, c'est-à-dire le draper d'une autre dimension et l'enrichir. Dommage.

Le niveau 5 est en fait un niveau-bonus. En chevauchant cette espèce de ver, vous devrez passer sur le plus grand nombre d'arbres possible.

Comme le jeu défile à toute allure, éviter les piliers qui parsèment la route est assez ardu.

Ce boss du troisième niveau est bien caractéristique de Space Harrier. Les connaisseurs verseront une larme.

Rien n'a changé dans le principe de jeu. La preuve: Space Harrier II sur Megadrive.

SPACE NIGHTS

Nights, le célèbre jeu de Sega, était le premier à utiliser un pad analogique pour la Saturn. Eh bien, avec Space Harrier, ils seront maintenant deux à bénéficier de cette technologie, mais sûrement pas les derniers!

Avec ce pad, le personnage répond vraiment au doigt et à l'œil. Essayer, c'est l'adopter.

Ce boss-là est particulièrement coriace.

SEGA/IMPORT
PRIX: E
1 JOUEUR/SHOOT'EM UP

PRESENTATION	45%
Ne cherchez pas, il n'y en a pas, à part l'écran-titre.	
GRAPHISMES	86%
De beaux dégradés et des décors assez variés.	
ANIMATION	90%
Rapide et fluide, sans aucun ralentissement.	
MUSIQUE	87%
Classiques, les mélodies sont assez agréables, mais vite oubliées.	
BRUITAGES	80%
Pour le support CD, la qualité est plutôt médiocre.	
DUREE DE VIE	75%
Un principe de jeu assez linéaire, mais qui ravira les amateurs.	
JOUABILITE	90%
Beaucoup de progrès par rapport aux précédentes versions. Avec le pad de Nights, vous serez comblé.	
INTERET	**83%**
Si Space Harrier avait marqué son époque, il a malheureusement beaucoup vieilli. Il fera toujours appel à vos réflexes.	

POPOLOCROIS

Sony l'a bien compris: le Role Playing Game est un genre qu'on ne peut exclure de la logithèque d'une console. Après le décevant Arc the Lad et le discret Beyond the Beyond, voici enfin un jeu de qualité, Popolocrois.

Depuis le temps que les possesseurs de la Playstation bavaient devant les sublimes RPG de la Saturn, Popolocrois arrive à point pour calmer les fans en manque. Par sa facilité et son esthétique assez naïve, il s'adresse d'emblée à un large public. De plus, la vue en 3D isométrique lui confère un aspect convivial. Quant au scénario, il a tout pour plaire: vous incarnez le prince du royaume de Popolocrois, le jeune Pietro. Tout se passe pour le mieux dans le meilleur des mondes, jusqu'au jour de votre dixième anniversaire, où le méchant Gami Gami est venu mettre le feu à votre château, en piquant au passage la couronne de votre royal papa. Furax, celui-ci en tombe malade. En digne héritier, vous prenez votre courage à deux mains et partez à la recherche de Gami Gami pour lui faire restituer vos bijoux de famille. Au début, deux soldats ne vous lâcheront pas d'une semelle. Puis, au cours de vos pérégrinations, une apprentie-sorcière, Maroussia, et un Chevalier blanc vous rejoindront. Et cela n'est que la première quête. Les suivantes seront beaucoup plus ardues, quoique toujours cocasses. Apprenez, en vrac, que votre maman rendra son dernier soupir, que vous devrez compter avec la puissance de quatre divinités, que vous connaîtrez les pires déboires en compagnie de votre sorcière... Bref, moult péripéties parsèment le jeu. On avance aisément et, même si c'est en japonais, on arrive plus ou moins à comprendre l'histoire. Reste un défaut majeur: le nombre élevé de combats, surtout dans les premiers niveaux. Heureusement, plus on acquiert de la puissance, moins on doit livrer bataille.

AVIS — oui, mais ...

PANDA

Popolocrois met un terme à une véritable traversée du désert pour les possesseurs de la Playstation amateurs de RPG: enfin un jeu de qualité en japonais! Certes, celui-ci, de par ses graphismes plutôt simples, s'adresse essentiellement aux plus jeunes – c'est le genre de graphismes qui enchantent Elvira: mignons, rigolos (qui a dit "niais"?). Au final, ce Popolo, de facture classique, est un bon jeu doté d'un scénario sympa. Et de toute façon, vous n'avez pas beaucoup le choix!

DÉTAILS AMUSANTS

De nombreux petits détails rigolos parsèment le jeu. Quelques-uns sont assez croustillants.

Remarquez les Playstation qui tournent sur le comptoir de cette boutique de souvenirs. Achèterez-vous une poupée à l'effigie du méchant Gami Gami?

Des porcelaines typiquement japonaises sont exposées sur les étagères, comme le Chat. Au milieu, le pauvre personnage se fait "nourrir" par le robot ménager.

Quand un perso accomplit une attaque fatale, un petit zoom s'opère.

Une option permet de prendre connaissance des caractéristiques de tous les ennemis battus.

Le royaume de Popolocrois.

Votre bon cœur vous commandera de sauver Gami Gami, après l'avoir vaincu. Il vous restituera ainsi la couronne.

AVIS — oui!

GIA

Hourra, enfin un vrai Role Playing Game sur Playstation! Pour moi qui me sentais frustrée par la production en matière de jeux de rôles, avec ma petite Playstation presque inemployée, ce jeu est arrivé au moment propice. Même si Popolocrois n'atteint pas les sommets graphiques du linéaire et insipide Arc the Lad, il est beaucoup plus intéressant. Il est peut-être un peu facile, mais l'environnement, très enfantin, m'a tout de suite ravie. Beaucoup d'humour, de fraîcheur et de fun font de ce Popolocrois un RPG de qualité. Bientôt, avec l'arrivée de Final Fantasy 7, ce sera au tour des possesseurs de la Saturn de baver de jalousie...

Dans ce village, les habitants sont en fait des monstres qui avaient l'habitude de vous attaquer. Rassurez-vous, ici, ils sont amicaux.

Comme à l'habitude, repos et sauvegardes se font à l'auberge.

RPG ET MAGIE

Comme dans tout RPG qui se respecte, la magie est d'une importance capitale. Rien de tel qu'un petit tour pour faire un sort à vos ennemis.

Maroussia redonne un peu d'énergie à tout le monde.

Les éclairs de Pietro figurent parmi les sorts les plus efficaces et destructeurs.

Maroussia peut toucher plusieurs ennemis à la fois grâce à ce sort.

Un sort de magie des plus classiques: la Fireball de Pietro.

ÉDITEUR: SONY
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

ROLE PLAYING GAME
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 75%
Quelques écrans et du texte. Un peu faible pour la Playstation.

GRAPHISMES 87%
Des graphismes simples, voire simplistes.

ANIMATION 89%
Le héros court très rapidement, et les scrollings ne sont pas du tout saccadés, même en 3D isométrique.

MUSIQUE 90%
Du grand son, de bonnes ambiances.

BRUITAGES 84%
Il y en a très peu, à part les cris de joie, quelques digits et les bruits de porte.

DUREE DE VIE 89%
Des dizaines d'heures de jeu en perspective.

JOUABILITE 88%
Heureusement, la connaissance du japonais n'est pas indispensable dans Popolocrois.

INTERET 90%
Un des premiers RPG digne d'intérêt sur Playstation: accessible à un large public, Popolocrois vous aidera à patienter, en attendant Final Fantasy 7.

MEGADRIVE REVIEW

ARCADE CLASSICS

Voici le célèbre Pong – mais en version Ultra, s'il vous plaît. Ici, vous dirigez pas moins de trois raquettes à l'écran. Quel luxe, mes amis! A quand une version Playstation, Saturn ou pourquoi pas Nintendo 64?

La mode est aux compilations. La Sega, toujours prêt à faire plaisir aux possesseurs de Megadrive, propose donc sa compilation de jeux des années 80. Au programme: Centipede, Missile Command et... Pong! On croit rêver! Namco nous a déjà fait le coup par trois fois, Acclaim et Virgin ont suivi et voici que Sega entre à son tour dans la danse. Ambiance "revival". Cette cartouche regroupe trois antiquités du jeu vidéo qui datent du début des années 80. Dans Centipede, vous dirigez en bas de l'écran une soi-disant petite baguette magique et devez détruire toutes les bêtes qui hantent l'écran: araignées, scorpions et autres chenilles. Un shoot'em up qui a fait ses preuves. Missile Command, quant à lui, vous propose de sauver la Terre d'une pluie de missiles. Vous dirigez un pointeur et devez le placer en dessous des missiles qui descendent inexorablement sur de grandes métropoles. Là aussi, c'est du tout bon. Enfin, Ultra Pong, l'ancêtre des jeux vidéo, est (avec beaucoup d'imagination) une simulation de tennis. Vous dirigez sur les côtés de l'écran une raquette de tennis qui se déplace verticalement. Le gagnant est celui qui arrive à placer la balle derrière la raquette de l'adversaire. Simple et efficace.

Missile Command (signé Atari) fit sa première apparition en 1980 dans les salles d'arcade. Malgré ses graphismes nuls, le succès fut immédiat: n'oubliez pas que c'est l'intérêt qui prime... N'en déplaise à certains éditeurs!

Dans Centipede, il faut une technique de pro pour atteindre des scores impressionnants: créez comme indiqué sur la gauche de la photo un couloir. La chenille s'y engouffrera et vous n'aurez plus qu'à laisser le bouton de feu enfoncé.

Centipede est sorti dans les salles d'arcade en 1982. Ce fut le premier jeu à proposer un track-ball à la place d'un joystick.

AVIS — oui!

NIIICO

Je sais, vous allez me prendre pour un fou, mais, que voulez-vous, j'aime les jeux d'antan. Même s'ils sont particulièrement ringards, comme ceux qui se trouvent dans cette compilation. Centipede n'a rien perdu de son charme, tout comme Missile Command ou encore Ultra Pong. Certes, de tels jeux peuvent difficilement s'imposer de nos jours, mais je suis certain qu'ils trouveront un public. Les vieux joueurs, comme moi ou A.H.L., ont déjà signé pour un numéro deux... Les autres trouveront sans doute une valeur documentaire à cette cartouche.

SEGA/SEGA
PRIX: C
1-2 JOUEURS/ARCADE

PRESENTATION — 80%
Rien de bien extraordinaire.

GRAPHISMES — 40%
Ils sont aussi minables qu'à l'époque. Des sprites sans finesse.

ANIMATION — 60%
Bien que les graphismes soient réduits à leur plus simple expression, les jeux sont lents!

MUSIQUE — 45%
Elle est identique à celle des versions originales. De nos jours, elle fait vraiment ringarde.

BRUITAGES — 45%
Du même niveau que la musique.

DUREE DE VIE — 80%
Même si cette compilation propose trois jeux, je doute fort qu'elle vous retienne bien longtemps.

JOUABILITE — 90%
Le maniement est extrêmement simple.

INTERET — 60% carte jeunes — 80% carte vermeille
L'idée est sympa, mais n'intéressera que les vieux joueurs ou a contrario les très jeunes enfants.

C'EST LA RENTRÉE, VIVE LES NOUVEAUTÉS !!!

TOUT LE MANGA SUR L'INTERNET : http://www.mangaline.com

Et toujours les frais de port gratos et les livraisons rapides * !!!

Des bouquins pour la récré !

☐ *BASTARD tome 1*	*Prix : 42 F.*	☐ CRYING FREEMAN le film	Prix : 99 F.	☐ GENO CYBER	Prix : 70 F.
☐ THE GHOST IN THE SHELL 1	Prix : 78 F.	☐ SANCTUARY tome 1	Prix : 49 F.	☐ BERSERK	Prix : 70 F.
☐ VERSION tome 1	Prix : 49 F.	☐ *AKIRA tomes 1 à 14*	*Prix/U : 98 F.*	☐ ART BOOK DBZ 1à 7 - JAP	Prix/U : 185 F.
☐ *RIOT tomes 1 à 2*	*Prix/U : 78 F.*	☐ *CYBER WEAPON Z tomes 1 à 3*	*Prix/U: 79 F.*	☐ *DRAGON QUEST tomes 1 à 7 (Fly)*	*Prix/U : 25 F.*
☐ *IKKYU tomes 1à 2*	*Prix/U : 69 F.*	☐ *RG VEDA tomes 1 à 4*	*Prix/U : 49 F.*	☐ *CITY HUNTER tome 1 à 7*	*Prix/U : 25 F.*
☐ *NORITAKA tomes 1 à 4*	*Prix/U : 40 F.*	☐ LES ELEMENTALISTES tomes 1 à 2	Prix/U : 90 F.	☐ TENCHI MUYO 1	Prix : 69 F.
☐ *DRAGON BALL tomes 1 à 22*	*Prix/U : 40 F.*	☐ AD POLICE	Prix : 69 F.	☐ RED HAWK tomes 1 à 2	Prix/U : 40 F.
☐ KAMEHA Magazine de N°1 à N°9	Prix/U : 39 F.	☐ MOTHER SARAH tome 1	Prix/U : 92 F.	☐ *VIDEO GIRL AÏ tomes 1 à 13*	*Prix/U : 30 F.*
☐ KAMEHA Magazine de N°10 à N°23	Prix/U : 30 F.	☐ *MOTHER SARAH tomes 2 à 3*	*Prix/U: 78 F.*	☐ B.T.K. 1	Prix : 55 F.
☐ PORCO ROSSO tomes 1 à 4	Prix/U : 59 F.	☐ ASATTE DANCE tomes 1 à 2	Prix/U : 79 F.	☐ AMER BÉTON tome 1	Prix : 55 F.
☐ ART BOOK PORCO ROSSO	Prix : 180 F.	☐ METAL HUNTERS	Prix : 70 F.	☐ COUNT DOWN tome 1	Prix : 69 F.
☐ GUNNM tomes 1 à 6	Prix/U : 42 F.	☐ TOKYO BABYLON tome 1 à 2	Prix/U : 45 F.	☐ EXODUS CRÉATORS	Prix : 69 F.
☐ *RANMA 1/2 tomes 1 à 9*	*Prix/U : 40 F.*	☐ TAKERU tome 1	Prix : 85 F.	☐ ICI TOKYO 1 CD / 1 CD ROM	Prix : 125 F.
☐ SAILOR MOON tomes 1 à 9	Prix/U : 40 F.	☐ VAMPIRE MIYU tomes 1 à 2	Prix/U : 70 F.	☐ *MAGIC KNIGHT RAYEARTH tome 1*	*Prix : 43 F.*
☐ DOCTEUR SLUMP tomes 1 à 7	Prix/U : 40 F.	☐ L'HABITANT DE L'INFINI tomes 1 à 2	Prix/U : 59 F.	☐ *SERAPHIC FEATHER tome 1*	*Prix : 43 F.*
☐ STREET FIGHTER II tomes 1 à 4	Prix/U : 49 F.	☐ *GON tomes 1 à 4*	*Prix/U : 39 F.*	☐ *DISPERSION tome 1*	*Prix : 59 F.*
☐ NOMAD tome 1 à 3	Prix/U : 98 F.	☐ L'AUTOROUTE DU SOLEIL	Prix : 85 F.	☐ *VAELBER SAGA tomes 1 à 2*	*Prix/U: 89 F.*
☐ HK tome 1	Prix : 98 F.	☐ LE CHIEN BLANCO	Prix : 59 F.	☐ *LE TROU BLEU tomes 1 à 2*	*Prix/U : 59F.*
☐ *APPLESEED tomes 1 à 5*	*Prix/U : 78 F.*	☐ MISSION TEMPORELLE	Prix : 59 F.	☐ *GUN SMITH CATS tome 1*	*Prix/U: 42 F.*
☐ *STRIKER tomes 1 à 2*	*Prix/U: 49 F.*	☐ DOCTEUR KOH	Prix : 59 F.	☐ *KING OF FIGHTERS*	*Prix : 50 F.*
☐ CRYING FREEMAN tomes 1 à 2	Prix/U : 49 F.	☐ ELIE	Prix : 59 F.	☐ *DOMINION*	*Prix : 76 F.*

Interdit aux moins de 18 ans !!!

☐ PRINCESS OF DARKNESS (Manga VF)	Prix : 70 F.	☐ *VIDÉO SHIN ANGEL 1 à 5 - VF SEC.*	*Prix/U: 130 F.*	☐ MEE	Prix : 70 F.
☐ CAMMY X (Manga VF)	Prix : 70 F.	☐ VIDÉO DRAGON PINK 1 à 3 - VF SEC.	Prix/U: 130 F.	☐ PUNKI KNIGHT	Prix : 70 F.
☐ *CONSPIRACY 1 À 2 (Manga VF)*	*Prix/U: 70 F.*	☐ VIDÉO ANGE DES TÉN. 1 à 2 - VF SEC.	Prix : 140 F.	☐ OGENKI CLINIC 1 à 3 - CD ROM	Prix/U 150 F.
☐ DARK WIRBEL 1 (Manga VF)	Prix : 70 F.	☐ VIDÉO TWIN DOLLS 1 à 3 - VF SEC.	Prix/: 140 F.	☐ LA BLUE GIRL 1 à 2 - CD ROM	Prix/Ut 150 F.
☐ U-JEUNE (Manga VF)	Prix : 165 F.	☐ MA SORCIÈRE RÉ RÉ 1 à 2 - VF SEC.	Prix : 130 F.	☐ MAD PARADOX - CD ROM	Prix : 150 F.
☐ OGENKI CLINIC tomes 1 à 2 VF	Prix/U : 85 F.	☐ ESCLAVES ET SOUMISES - VF SECAM	Prix : 140 F.	☐ PULSIONS MANGA 1 - CD ROM	Prix : 150 F.
☐ *FANTA SWEET*	*Prix : 50 F.*	☐ L'ODYSSÉE DU PLAISIR - VF SECAM	Prix : 140 F.	☐ MAGICAL TWILIGHT 1 à 3 - VF SEC.	Prix/U : 135 F.
☐ DRAGON BALL X - Jap	Prix : 190 F.	☐ FANTASMES CHARNELS - VF SECAM	Prix : 140 F.	☐ PASTICHE SAILOR X - Jap	Prix : 150 F.
☐ SEXANIME - Jap	Prix : 150 F.	☐ POSSESSIONS DIABOLIQUES - VF SEC.	Prix : 140 F.	☐ MARIE - CD ROM	Prix : 150 F.
☐ V.I.C.E. 1 à 2 - Jap	Prix/U: 150 F.	☐ KAORI PARADISE	Prix : 70 F.	☐ MANGA TITS - CD ROM	Prix : 250 F.
☐ VIRTUA ANGEL - Jap	Prix : 150 F.	☐ AV ANGEL	Prix : 70 F.	☐ TENTACULATOR - CD ROM	Prix : 250 F.

☐ HOT SKIN - CD ROM	Prix : 250 F.		
☐ BLACK PAPER - CD ROM	Prix : 250 F.		
☐ VIDÉO Dr FEELGOOD - VF SEC.	Prix : 140 F.		
☐ Molle MÉTÉO 1 à 2 - VF SEC.	Prix/U : 140 F.		
☐ *LA POUPÉE DU VICE - VF SEC.*	*Prix : 140 F.*		
☐ *MISSION EXTRÊME - VF SECAM*	*Prix : 140 F.*		
☐ *BALL THOR - VF SECAM*	*Prix : 140 F.*		
☐ *LA 5ÈME GALAXIE - VF SEC.*	*Prix : 140 F.*		
☐ *SAMOURAÏ SEXY SPIRIT*	*Prix : 50 F.*		
☐ *ART BOOK CANDY MON MON*	*Prix : 150 F.*		

Supers nouveautés vidéos !!!

☐ *3X3 EYES VOL 1 à 2 - VF SECAM*	*Prix/U: 130 F.*	☐ THE HARD - VF SECAM	Prix : 165 F.	☐ ART OF FIGHTING LE FILM - VF SEC.	Prix : 140 F.
☐ MONSTER CITY - VF SECAM	Prix : 145 F.	☐ YUGEN KAISHA 1 à 4 - VF SECAM	Prix/U : 100 F.	☐ GOLGO 13 - VF SECAM	Prix : 140 F.
☐ *REINCARNATIONS VOL 1 à 2 - VF SECAM*	*Prix/U : 145 F.*	☐ UROSTUKIDOJI 3 - VOL 1 à 3 - VF SECAM	Prix/U : 145 F	☐ STREET FIGHTER II - VF SECAM	Prix : 140 F.
☐ MACROSS II - VOL 2 - VF SECAM	Prix/U : 150 F.	☐ DRAGON BALL 1 à 3 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.	☐ THE COCKPIT - VF SECAM	Prix : 150 F.
☐ MACROSS PLUS VOL 1 À 2 - VF SECAM	Prix : 145 F.	☐ BLACK JACK 1 à 3 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.	☐ CHASSEUR DE VAMPIRE - VF SECAM	Prix : 150 F.
☐ PORCO ROSSO - VF SECAM	Prix/U : 150 F.	☐ WATT POE - VF SECAM	Prix : 140 F.	☐ LA CITÉ INTERDITE	Prix : 130 F.
☐ KAMUI - VF SECAM	Prix : 165 F.	☐ SAMOURAÏ SHODOWN - VF SECAM	Prix : 140 F.	☐ *COBRA 1 à 10 - VF SECAM*	*Prix/U : 150 F.*
☐ YU YU HAKUSHO 1 - VF SECAM	Prix : 140 F.	☐ RANMA 1/2 LE FILM 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 170 F.	☐ KEN LE SURVIVANT - VF SECAM	Prix : 140 F.
☐ AH MY GODESS 1 1 à 3	Prix/U : 120 F.	☐ SAINT SEYA IV LE FILM - VF SECAM	Prix : 170 F.	☐ MACCROSS ROBOTECH - VF SECAM	Prix : 140 F.
☐ SALAMANDER 1 - VF SECAM	Prix : 140 F.	☐ MAX ET COMPAGNIE LE FILM - VF SEC.	Prix : 170 F.	☐ *KOJIRO 1 à 3 - VF SECAM*	*Prix/U : 140 F.*
☐ *EL HAZARD VOL 1 à 2 - VF SECAM*	*Prix/U : 145 F.*	☐ MAX ET COMPAGNIE 1 (OAV) - VF SEC.	Prix : 140 F.	☐ MAPS 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 130 F.
☐ GOLDEN BOY - VF SECAM	Prix : 145 F.	☐ MOLDIVER 1 à 3 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.	☐ *BUBLE GUM CRISIS 1 à 6 - VF SEC.*	*Prix /U : 140 F.*
☐ L'INVINCIBLE NUKU NUKU 1	Prix : 145 F.	☐ *TENCHI MUYO ? à 4 - VF SECAM*	*Prix/U : 140 F.*	☐ UROSTUKIDOJI 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.
☐ DAN COUGAR LE FILM	Prix : 170 F.	☐ PLASTIC LITTLE - VF SECAM	Prix : 140 F.	☐ VIDEO DBZ de 1 à 11 - VF SECAM	Prix/U : 100 F.
☐ MOONLIGHT PIERRE DE LUNE	Prix : 145 F.	☐ BAOH - VF SECAM	Prix : 140 F.	☐ VENUS WAR - VF SECAM	Prix : 140 F.
☐ KOJIRO LE FILM	Prix : 155 F.	☐ RAN 1 à 3 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.	☐ *BE BOP HIGH SCHOOL*	*Prix : 145 F.*
☐ NINJA SCROLL - VF SECAM	Prix : 170 F.	☐ PATLABOR 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 145 F.	☐ *LE CHÂTEAU DE CAGLIOSTRO - VF SEC.*	*Prix : 149 F.*
☐ LES AILES D'HONNEAMISE - VF SECAM	Prix/U : 150 F.	☐ DOOMED MEGALOPOLIS 1 à 4 - VF SEC.	Prix/U : 110 F.	☐ *GENO CYBER - VF SECAM*	*Prix : 135 F.*
☐ BABEL II - Vol 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 150 F.	☐ GUNNM - VF SECAM	Prix : 135 F.	☐ *TOKYO BABYLON 1 - VF SECAM*	*Prix : 135 F.*
☐ EIGHT MAN 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 150 F.	☐ SLOW STEP 1 à 3 - VF SECAM	Prix : 140 F.	☐ *GUN SMITH CATS 1 - VF SECAM*	*Prix : 145 F.*
☐ YOU'RE UNDER ARREST 1 À 2 - VF SEC.	Prix : 150 F.	☐ IRIA 1 à 3 - VF SECAM	Prix /U : 140 F.	☐ *DARK SIDE BLUES - VF SECAM*	*Prix : 140 F.*
☐ FINAL FANTASY 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 160 F.	☐ CYBER CITY 1 à 3 - VF SECAM	Prix/U : 120 F.	☐ *LES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR 1 à 2 - VF SEC.*	*Prix/U : 140 F.*
☐ NOM DE CODE LOVE CITY - VF SEC.	Prix : 150 F.	☐ AKIRA - VF SECAM	Prix : 160 F.	☐ YOHKO 1 à 3 - VF SECAM	Prix /U : 130 F.
☐ YOMA - VF SECAM	Prix : 170 F.	☐ LODOSS 1 à 6 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.	☐ USHIO & TORA 1 à 3 - VF SECAM	Prix /U : 130 F.
☐ HUMMING BIRD - VF SECAM	Prix/U : 150 F.	☐ KEN 1 à 4 SÉRIE TV - VF SECAM	Prix/U : 100 F.	☐ URUSEI YATSURA - VF SECAM	Prix /U : 130 F.
☐ ORANGE ROAD 1 à 2 (KIMAGURE)	Prix/U : 140 F.	☐ NICKY LARSON 1 à 4 SÉRIE TV - VF SEC.	Prix/U : 100 F.	☐ AHI MY GODDESS 1 À 3 - VF SECAM	Prix /U : 130 F.
☐ ARMITAGE III VOL 1 à 4 - VF SECAM	Prix/U : 120 F.	☐ SAINT SEYA 1 à 4 SÉRIE TV - VF SECAM	Prix/U : 100 F.		
☐ *KISHIN HEIDAN 1 à 4 - VF SECAM*	*Prix/U : 140 F.*	☐ SAILOR MOON 1 à 4 SÉRIE TV - VF SEC.	Prix/U : 100 F.		
☐ *GUYVER 1 à 10 - VF SECAM*	*Prix/U : 135 F.*	☐ APPLESEED - VF SECAM	Prix : 140 F.		
☐ COBRA LE FILM - VF SECAM	Prix : 145 F.	☐ ROUJIN Z - VF SECAM	Prix : 140 F.		
☐ RG VEDA - VF SECAM	Prix : 145 F.	☐ FATAL FURY 1 à 3 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.		

*

LES FRAIS DE PORT LES MOINS CHERS !

Tu peux comparer, SUSHI MAN est le moins cher :
- **Gratuits pour les commandes de plus de 400 frs**
- 15 francs pour les commandes de moins de 100 frs
- 25 francs pour les commandes entre 100 et 400 frs (France métropolitaine et CEE).

LES CADEAUX DE SUSHI MAN !

La carte du club KAMEHA et te voilà devenu un Maître Manga !
- *Les sushi - prix sur tous les produits*
- Une trading - card AKIRA ou Judge Dredd offerte à chaque commande.

POUR COMMANDER, C'EST SIMPLE !

- Découpe, recopie ou photocopie le bon de commande et poste le avec le règlement à l'ordre de **EQUIVOX S.I.C. : 163, rue de Sèvres - 75015 PARIS**
- Pour les paiements par carte bancaire, commande par téléphone ou par Minitel !
- Par téléphone : **40 56 03 01** Lun.-Ven : 10 h - 19 h.
- Fax : (16 1) 47 83 66 30
- Par Minitel

3615 KAMEHA
La boutique japonaise : tous les mangas en V.O. !!!
36 68 28 82

http://www.mangaline.com

A REMPLIR OBLIGATOIREMENT !

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX/U	
	TOTAL (+ FRAIS DE PORT*) =	

NOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL :
SIGNATURE :

PRÉNOM :
VILLE :
DATE DE NAISSANCE :

KILLING ZONE

La 3D a franchement la cote en ce moment... Pas étonnant donc que beaucoup des jeux de baston réalisés sur Playstation soient en trois dimensions. Killing Zone ne déroge pas à la règle, et vous invite à incarner des monstres en tout genre, de la créature de Frankeinsten à la momie d'Egypte.

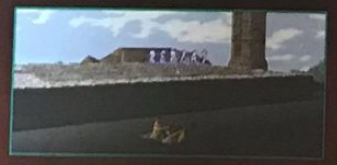
Alors que des jeux comme Tekken 2 ou Toshinden 2 possèdent un panel assez important de personnages (vingt-cinq pour le premier et une bonne douzaine pour le second...), Killing Zone n'en propose que sept. C'est d'autant plus regrettable que ces personnages sont l'élément le plus intéressant du jeu.

En effet, l'éditeur a cru bon de mâtiner la baston en 3D à la sauce gore (le genre est très prisé en ce moment). Ainsi, les combattants proposés sont d'immondes créatures, comme le minotaure ou l'hydre. Au fil des affrontements de ces énurgumènes, vous visiterez plusieurs stages plus fades et pauvres en couleurs les uns que les autres en vous demandant quelle technique de jeu adopter, s'il y en a une... Chaque personnage possède deux coups de pied et deux coups de poing – forts et faibles –, les Combos sont une succession de coups sans grand intérêt. Ici, pas de mode Endurance, Group Battle ou encore Training: le jeu est réduit à sa plus simple expression puisqu'il ne propose que deux modes, un contre l'ordinateur et un autre appelé Auto dont, je dois bien l'avouer, je n'ai pas encore saisi toutes les subtilités. Vous l'aurez compris, Killing Zone, que l'on pourrait traduire en français par "la zone meurtrière", n'a de meurtrier que son manque d'originalité.

Comme vous pouvez le constater, le rendu des coups est bien moins spectaculaire que dans Tekken 2. Les effets de lumière sont ici remplacés par de vulgaires ronds lumineux.

Ce personnage au corps de serpent prend des poses de point d'interrogation. Il peut ainsi frapper l'adversaire à terre.

Le ring, comme toute chose ici-bas, a ses limites. Veillez à ne pas les franchir.



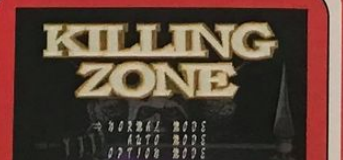
Les angles de vue du Replay sont trop éloignés...

Dans le stage de Majote la momie, le ring bascule sans cesse à vous en donner le mal de mer.

AVIS non!

SWITCH

Il est certain qu'il existe peu de jeux faisant intervenir des personnages fantastiques et mythiques (à part Darkstalker Revenge, je n'en vois même aucun...), et que l'intérêt d'un jeu ne réside pas uniquement dans ses graphismes et son animation (qui, ici, sont d'ailleurs d'une assez mauvaise qualité). Un jeu de baston très moche peu très bien posséder de grandes richesses, comme un nombre important de coups spéciaux et des possibilités de Combos inépuisables. Mais il n'en est rien dans Killing Zone, qui allie une maniabilité douteuse et un intérêt relativement pauvre. A frôlé le Killer...



ACCLAIM/ACCLAIM
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

PRESENTATION	65%

Des options bien peu fournies, et quelques combats de démo en guise d'introduction.

GRAPHISMES	73%

Un peu pâlots. On est bien loin des superbes textures et des effets de lumière de Tekken 2.

ANIMATION	69%

C'est saccadé, les personnages semblent manquer de souplesse. Pour des combattants, c'est surprenant...

MUSIQUE	80%

Des mélodies lugubres qui collent à peu près avec l'esprit du jeu.

BRUITAGES	75%

Les chocs métalliques évoquent plus un carambolage de casseroles qu'une séquence de castagne.

DUREE DE VIE	77%

Certes, il y a un mode 2 joueurs, mais il est d'une platitude affligeante.

JOUABILITE	70%

Les différents personnages ont fort peu d'allonge et les Combos semblent basiques.

INTERET	**75%**

Killing Zone propose sept personnages – c'est bien peu –, et les coups spéciaux sont rares et simplistes.

STAR OCEAN

Enix frappe un grand coup en sortant Star Ocean! Avec ce jeu, l'hégémonie de Squaresoft dans le domaine des jeux de rôles sur SFC est mise en péril.

Star Ocean est un RPG en japonais. Ce ne sont donc pas des combats façon arcade qui vous y attendent, mais une aventure longue et épique. La cartouche fait 48 Mb, ce qui explique la qualité de la musique et des décors de ce jeu. Bien que le jeu soit en japonais (excepté l'introduction, en anglais), il n'est pas trop compliqué. En effet, le joueur non nippon pourra s'y retrouver grâce à un système d'icônes complet et très sympa. Chaque fois que votre personnage récupère un objet, il est représenté par un dessin, ce qui évite bien des confusions entre les idéogrammes! En appuyant sur un bouton, il est possible d'accéder à un menu tournant semblable à celui de Secret of Mana. En outre, vous disposez de trois sauvegardes différentes, utilisables quand vous voulez... Inutile pour cela d'aller à l'auberge du village! Pour ce qui est des combats, le fonctionnement est assez simple. Les affrontements se déroulent en temps réel, comme dans un Final Fantasy. Pour lancer une attaque, il vous suffit de déterminer votre cible avec un viseur. Star Ocean, vous l'aurez compris, n'innove pas vraiment en ce qui concerne le système de jeu. Mais ce titre est d'une facture plus qu'honnête et s'inscrit parfaitement dans la lignée des jeux de rôles sur SFC.

A l'auberge, votre perso prendra un repos mérité.

Une petite carte vous indique votre position durant les voyages.

Les graphismes sont d'une très grande finesse.

N'hésitez pas à fouiller les niveaux: quelques trésors y sont dissimulés.

A la fin d'un combat, les ennemis vaincus se transforment en coffres.

AVIS oui!

PANDA

Enix se hisse au niveau de Squaresoft, et cela faisait longtemps que l'on n'avait vu cet éditeur en si bonne forme. C'est une bonne surprise, car son dernier titre, Dark Half, était très moyen. Star Ocean relève nettement le niveau: le jeu est superbe et, surtout, très long! Malgré le prix des jeux en import sur SFC, vous en aurez pour votre argent, car il faut compter plusieurs dizaines d'heures pour le terminer. Attention tout de même car ce jeu ne fonctionne pas sur une console française trafiquée, mais si vous avez une console américaine ou japonaise, ou simplement un bon adaptateur...

ENIX/IMPORT
PRIX: E
1 JOUEUR/ROLE PLAYING GAME

PRESENTATION	80%

Rien que du très classique, pas de superbe intro.

GRAPHISMES	92%

Les décors sont fastueux et très colorés. C'est aussi beau que Mana 3!

ANIMATION	85%

Le personnage se déplace très rapidement, ce qui est particulièrement agréable.

MUSIQUE	94%

Un bel effort a été fait de ce côté-là, et le résultat est grandiose.

BRUITAGES	86%

Quelques digitalisations vocales assez moyennes dans l'ensemble, mais d'honnête facture.

DUREE DE VIE	91%

Un grand jeu. Vous n'êtes pas près d'en voir le bout.

JOUABILITE	84%

Bien que le jeu soit en japonais, on s'en sort sans problème grâce au système d'icônes.

INTERET	**90%**

Enix nous gâte avec ce petit chef-d'œuvre! Un jeu superbe qui fait honneur au genre sur SFC!

La voiture bleue est votre objectif. Gare à ne pas sortir

Dans Chase HQ, le seul moyen de stopper les voitures est de les percuter jusqu'à ce que leurs chauffeurs se rendent... Bourrin à souhait!

TAITO CHASE HQ

Je me souviens du temps où Chase HQ faisait un tabac dans les salles d'arcade... C'était à la fin des années 80. Aujourd'hui, la mode est à la 3D temps réel et aux polygones texturés. Pourtant, Taito, n'écoutant que son courage, décide de nous offrir une version Saturn de son hit d'antan.

Même si l'on peut douter du succès de Chase HQ sur Saturn, Taito a eu la bonne idée de nous proposer deux jeux sur le CD: Chase HQ et Chase HQ S.C.I. Chase HQ vous propose d'incarner des agents spéciaux chargés de poursuivre et d'arrêter de dangereux criminels en fuite à travers les Etats-Unis. Pour parvenir à les arrêter, il n'existe qu'un seul moyen: défoncer leur véhicule. Une fois leur moyen de locomotion détruit et les menottes passées aux poignets, vous passez au niveau suivant. Simple, non? Chase HQ S.C.I, quant à lui, est la suite du premier épisode. Il propose des nouveautés intéressantes. Tout d'abord, il est désormais possible de faire feu sur les véhicules à appréhender, ce qui accélère nettement leur détérioration. La deuxième nouveauté, et non des moindres, est le soutien aérien de vos partenaires: un hélicoptère vous parachutera en temps et en heure un bazooka qu'il vous faudra récupérer. Une opération délicate! Point commun à ces deux jeux: le temps. Chaque niveau se déroule de façon identique: il faut tout d'abord atteindre la voiture des fuyards en moins d'une minute puis, une fois le but atteint, un nouveau laps de temps vous est imparti pour détruire leur véhicule... Alors, z'êtes paré? Top chrono!

Le boss du dernier niveau est un hélicoptère. Il n'est pas difficile à vaincre. Le plus dur sera de rester sur la route, sinueuse et étroite.

TAITO/IMPORT
PRIX: E
1 JOUEUR/SIMUL'ACTION

PRESENTATION 70%
Un écran-titre très sommaire et peu esthétique. Le briefing des missions est assez sympa.

GRAPHISMES 72%
On se croirait à peu de chose près de retour sur Megadrive. Taito aurait pu faire un effort!

ANIMATION 85%
La décomposition du mouvement des sprites n'est pas une réussite. Cependant, le jeu est rapide.

MUSIQUE 80%
Les thèmes ne se bousculent pas au portillon et leur qualité est médiocre.

BRUITAGES 74%
Le crissement des pneus sur l'asphalte est plus que douteux. Quelques voix off digitalisées.

DUREE DE VIE 71%
Bien que le CD comporte deux jeux, on en vient à bout facilement et sans enthousiasme.

JOUABILITE 84%
Il faudrait avoir huit doigts à la main droite pour pouvoir conduire, tirer et accélérer correctement.

INTERET 78%
Chase HQ aurait fait un malheur il y a quelques années. Aujourd'hui, il n'amuse que les plus vieux... et encore, pas très longtemps!

AVIS *non!*

NIIICO

Désolé, mais je n'ai pas du tout accroché au jeu... A vrai dire, si, juste le temps de le terminer, c'est-à-dire une petite demi-heure! C'est peu, vraiment peu pour un jeu, non? Certes, on ne peut pas reprocher à Taito de se rallier à la mode du moment qui consiste à ressortir de vieux titres sur consoles 32 bits, mais là, je crois que la coupe est pleine. Car Chase HQ n'est pas comme un Pac Man ou un Galaxian: une fois que le jeu est terminé, il est terminé, tandis qu'un Pac Man ou autre Tétris propose un challenge qui n'a de limite que votre talent.

Les lieux que vous allez traverser sont pour le moins étranges, non?

Le dernier niveau est le plus réussi graphiquement. Votre hélicoptère vient de larguer un bazooka. Il faut réussir à l'attraper pour augmenter votre puissance de feu.

REVENDEZ/ACHETEZ

PARIS / CONSOLES — 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS (1) 43 290 290
PARIS / CD-ROM — 17 rue des Ecoles 75005 PARIS (1) 46 33 68 68
PARIS 6 ème — 56 Bd St Michel 75006 PARIS (1) 43 25 85 55
PARIS 16 ème — 137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS (1) 44 05 00 55
AMIENS (80) — 19 rue des Jacobins galerie des Jacobins 80000 AMIENS 22 97 88 88
ANTONY (92) — 25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY (1) 46 665 666
ST DENIS (93) — Centre commercial St Denis Basilique 4 passage des Arbalétriers 93200 St DENIS (1) 42 43 01 01
CRETEIL (94) — 5 rue du Général Leclerc Créteil Village 94000 CRETEIL (1) 49 81 93 93

JUSQU'AU 30 OCTOBRE... SCORE GAMES OFFRE UN CADEAU SURPRISE A PARTIR DE 150F D'ACHAT !

SCORE GAMES

NOUVEAU NOUVEAU

SCORE GAMES PARIS 9EME
LE + GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO EN FRANCE !
6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS
OUVERT DE 10 A 19H. TEL (1) 53 320 320. M° ST LAZARE

COMPIEGNE (60) — 37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 44 20 52 52
POITIERS (86) — 12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS 49 50 58 58
VERSAILLES (78) — 16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES (1) 39 50 51 51
TOULOUSE (31) — 14 rue Temponières (angle rue St Rome) 31000 TOULOUSE 61 216 216
NOUVEAU OCTOBRE
CHELLES (77) — Centre Commercial CHELLES 2 Nationale 34 77508 CHELLES (1) 64 26 70 10
KREMLIN BICETRE (94) — 30 BIS AVENUE DE FONTAINEBLEAU (PORTE D'ITALIE) 36 685 686*
PANTIN (93) — 63 AV JEAN LOLIVE NATIONALE 3 93500 PANTIN 36 685 686*
SCORE GAMES V.P.C — 6 rue d'Amsterdam 75009 PARIS (1) 53 320 320

30 à 80 % MOINS CHER

SEGA 16 BITS

GAME GEAR D'OCCASION	399
JEUX GAME GEAR NEUFS	
ALADDIN	249
COFFRET ASTERIX	199
COLUMNS (SANS BOITE NI NOTICE)	39
COSMIC SPACEHEAD	49
DR ROBOTNICK	199
F-1 CHAMPIONSHIP	99
JUDGE DREDD	99
MICKEY MOUSE 3 - LEGEND OF ILLUSION	199
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	199
REN & STIMPY	99
SONIC 1	39
STARGATE	99
TRUE LIES	99
WIZARD PINBALL	99
JEUX GAME GEAR D'OCCASION	
FORMULA 1	189
MORTAL KOMBAT 2	199
OLYMPIC GOLD	149
STREETS OF RAGE 2	179
JEUX 32 X NEUFS	
ADAPTATEUR 32X OCCASION	499
KNUCKLES CHAOTIX	199
MORTAL KOMBAT 2	99
MOTOCROSS 32 X SANS BOITE	199
NBA JAM TOURNEMENT. EDITION	99
JEUX 32 X D'OCCASION	
COSMIC CARNAGE	99
KNUCKLES CHAOTIX	139
METAL HEAD	199
VIRTUA RACING DE LUXE	139
JEUX MEGA-CD NEUFS	
MEGA-CD 2 OCCASION	499
FATAL FURY SPECIAL	299
MICKEY MANIA	99
MORTAL KOMBAT	99
PITFALL	149
SAMOURAI SHODOWN	299
THEME PARK	299
JEUX MEGA-CD D'OCCASION	
DUNE	199
NIGHT TRAP	199
SILPHEED	149
THUNDERHAWK	139
MEGADRIVE 2 NEUVE	499
MEGADRIVE 2 D'OCCASION	299
MEGADRIVE 1 D'OCCASION	249
JEUX MEGADRIVE NEUFS	
ADAMS FAMILY VALUES	249
ALADDIN	299
ALIEN 3	299
ALIEN SOLDIER	199
ATP TOUR	449
BATMAN FOREVER	299
BOOGERMAN	199
CASTLEVANIA NEW GENERATION	179
COMIX ZONE	429
CUTTHROAT ISLAND	299
DESERT DEMOLITION	299
DR ROBOTNIK	149
DRAGON'S REVENGE	299
DYNAMITE HEADDY	199
EARTHWORM JIM 2	299
ECCO 2	199
ETERNAL CHAMPIONS	199
EXO SQUAD	399
FIFA SOCCER 96	249
FRANCK THOMAS BIG HURT	299
IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC RINGS	369
JOHN MADDEN 96	249
JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION	199
KAWASAKI SUPER BIKES	299
KICK OFF 3	199
LEGENDE DE THOR	PROMO !
LEMMINGS 2	199
LIGHT CRUSADER	299
LIVRE DE LA JUNGLE	249
MORTAL KOMBAT 2	199
MORTAL KOMBAT 3	449
NBA JAM	99
NBA JAM TE	199
SOLEIL	299
TOY STORY	399
TINTIN AU TIBET	449
VIRTUA RACING	349

NINTENDO

GAME BOY NEUVE	305
GAME BOY OCCASION	199
GAME BOY COULEUR	335
ACCESSOIRES	TEL !
JEUX GAME BOY NEUFS	
INDIEN DANS LA VILLE (UN)	249
DONKEY KONG LAND	269
TOY STORY	249
MORTAL KOMBAT 3	249
CHOPLIFTER 3	149
WORMS	249
KILLER INSTINCT	199
STREET FIGHTER	199
TOH SHINDEN	249
ZELDA (TEXTES FRANCAIS)	249
JEUX GAME BOY D'OCCASION	
F1 RACE	159
MEGAMAN 2	139
SUPER MARIOLAND 2	169
TOP RANKING TENNIS	169
WORLD CUP	139
ZELDA	169
SUPER NINTENDO NEUVE	599
SUPER NINTENDO D'OCCASION	399
JEUX SUPER NINTENDO NEUFS	
90 MN EURO PRIME GOAL	499
ASTERIX	199
BATMAN FOREVER	399
CUTTHROAT ISLAND	299
DIRT RACER	369
DIRT TRAX FX	349
DOOM	299
DONKEY KONG 2	499
EARTHWORM JIM 2	299
FLINTSTONES	449
HAGANE	399
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	249
HURRICANES	399
KILLER INSTINCT	249
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299
MICKEY GREAT CIRCUS	449
MORTAL KOMBAT 2	199
MORTAL KOMBAT 3	499
NBA GIVE & GO	499
NBA JAM TE	199
NFL QUATERBACK 96	399
PGA TOUR GOLF 96	399
POP & TWIN BEE	199
POWER RANGERS FIGHTING EDITION	499
PRIMAL RAGE	399
REVOLUTION X	399
RISE OF THE ROBOTS	199
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399
SHANGAI 2	149
SPIROU	499
SUPER BOMBERMAN 2	199
SUPER BOMBERMAN 3	299
SUPER METROID	149
TIME COP	399
TINTIN AU TIBET	499
URBAN STRIKE	299
WRESTLEMANIA ARCADE GAME	299
ZELDA	299
TIME COP	399
TOY STORY	449
JEUX SUPER NINTENDO D'OCCASION	
ALADDIN	199
ASTERIX	169
BATTLETOAD'S IN BATTLEMAN	139
DONKEY KONG COUNTRY	269
DRAGON BALL Z ULTIME MENACE	339
EARTH WORM JIM	279
EARTH WORM JIM 2	199
ILLUSION OF TIME	219
JURASSIC PARK	139
LE ROI LION	299
MORTAL KOMBAT 2	149
TINTIN AU TIBET	379
ZELDA 3	269

3DO GOLDSTAR

EXCLUSIF SCORE GAMES !	
CONSOLE 3DO NEUVE + MANETTE	699
CONSOLE 3DO NEUVE + MANETTE + FIFA	749
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	199
ADAPTATEUR MANETTE SUPER NIN.	99
JEUX 3DO NEUFS	
ALONE IN THE DARK	199
ALONE IN THE DARK 2	369
BATTLE SPORT	299
BLADE FORCE	249
CAPTAIN QUAZAR	199
CREATURE SHOCK	449
CRIME PATROL	199
DEADALOUS ENCOUNTER	399
DEFCON 5	299
DEMOLITION MAN	199
DIGITAL DREAMWARE	199
DRAGON'S LORE	399
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99
GEX	149
HELL	149
IMMERCENARY	149
KILLING TIME	199
KINGDOM	149
MICROCOSM	99
PERFECT GENERAL	349
PGA TOUR GOLF 96	369
PHOENIX 3	199
POLICENAUTS	199
PSYCHIC DETECTIVE	349
SHADOW	149
SHOCKWAVE 2 : THE GATE	349
SHOCKWAVE 2 SCENARII	99
SLAM & JAM 95	149
SOCCER KID	199
SPACE HULK	199
STARBLADE	149
STARFIGHTER	349
STRIKER	349
SUPER WING COMMANDER	299
SYNDICATE	99
THEME PARK	149
WING COMMANDER 3	149
JEUX 3DO D'OCCASION	
BLADE FORCE	249
DRAGON LORE	299
DRAGON'S LAIR	169
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	69
GEX	139
KILLING TIME	99
MAD DOG MAC CREE	239
NEED FOR SPEED	239
NOVASTORM	139
RETURN FIRE	169
ROAD RASH	169
SHOCKWAVE	79
SPACE HULK	139
STARBLADE	99
SUPER WING COMMANDER	79
WAY ON THE WARRIOR	79
WING COMMANDER 3	99

ATARI JAGUAR

CONSOLE JAGUAR 64 BITS NEUVE	399
LECTEUR CD-ROM	1390
JAG LINK	249
ADAP. MULTI JOUEURS	199
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	199
JEUX JAGUAR NEUFS	
ATTACK OF THE MUTANTS PENGUINS	449
BRUTAL FOOTBALL	199
BUBSY	199
CANNON FODDER	299
CHECKERED FLAG	199
CLUB DRIVE	199
CYBERMORPH	99
DEFENDER 2000	449
DINO DUDES	199
DOUBLE DRAGON 5	199
DRAGON	199
FIGHT FOR LIFE	449
HOVER STRIKE	349
IRON SOLDIER	349
KASUMI NINJA	199
RAYMAN	449
SENSIBLE SOCCER	299
SYNDICATE	299
ULTRA VORTEX	399
VAL D'ISERE	299
WHITE MEN CAN'T JUMP + ADAP.	399
ZOOL 2	199
JEUX JAGUAR OCCASION	
CANNON FODDER	199
CHECKERED FLAG	139
DINO DUDES	139
IRON SOLDIER	249
SENSIBLE SOCCER	249

SEGA SATURN

CONSOLE SATURN + PAD + MEMOIRE INTERNE + 140F BONS D'ACHAT	1490
CONSOLE SATURN OCCASION	1190
ACCESSOIRES SATURN	
ACTION REPLAY PRO SATURN	399
ADAPTATEUR UNIVERSEL US/JAP	199
VOLANT ARCADE RACER	449
CARTE VIDEO + 1 CD DEMO	1190
JOYSTICK VIRTUA STICK	299
MANETTE SATURN ORIGINE	169
2 MANETTES INFRA ROUGE	299
MANETTE TURBO PAD	149
PISTOLET FIRE	249
RALLONGE DE MANETTE	79
JEUX SATURN NEUFS	
3D LEMMINGS	349
ALIEN TRILOGY	399
ALONE IN THE DARK 2	349
BAKU BAKU ANIMAL	349
BLACK FIRE	399
BUG	399
CHAOS CONTROL	369
CLOCKWORK KNIGHT	199
CLOCKWORK KNIGHT 2	349
CRITICOM	399
CYBERIA	369
D	399
DAYTONA USA	199
DEFCON 5	349
DECATHLETE	399
DESTRUCTION DERBY	349
DIE HARD TRILOGY	399
DISCWORLD	349
DRAGON BALL GT - JAP	499
DRAGON BALL Z	399
EARTHWORM JIM 2	399
EURO 96	399
FIFA 96 PROMO !	249
GEX	299
GOLDEN AXE THE DUEL	349
GUNDAM	399
HANG ON GP 96	399
HI OCTANE	369
HORDE (THE)	349
IMPACT RACING	399
IN THE HUNT	399
JOHNNY BAZOOKATONE	349
MAGIC CARPET	369
KING OF FIGHTER 95	NEW !
MORTAL KOMBAT 2	349
NBA JAM T.E	399
NEED FOR SPEED	369
NBA ACTION	399
NHL 97	NEW !
NIGHT	399
NIGHT + PAD	499
OFF-WORLD INTER. EXT.	349
PANZER DRAGON 2	369
PARODIUS	399
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	399
POWER PLAY HOCKEY	399
PRIMAL RAGE	369
RAYMAN	399
RETURN TO ZORK	399
RISE 2	399
ROAD KILL	399
ROAD RASH	369
ROBOTICA CYBERNATION	349
SEGA RALLY	369
SHELLSHOCK	369
SHINOBI-X	349
STORY OF THOR	449
SKELETON WARRIORS	399
SLAM & JAM	299
SPACE HULK	369
STREET FIGHTER ALPHA	399
STREET FIGHTER MOVIE	399
THEME PARK	399
THUNDERHAWK 2	349
TOSHINDEN	399
TRUE PINBALL	349
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	349
VICTORY BOXING	399
VICTORY GOAL	199
VIRTUA COP	369
VIRTUA COP + PISTOLET	499
VIRTUA FIGHTER 2	369
VIRTUAL OPEN TENNIS	399
WING ARMS	399
WIPE OUT	349
WORMS	349
X-MEN	369
ZOOP	369
+ 500 JEUX D'OCCASIONS SATURN (EXEMPLES DE PRIX...)	
CYBER SPEEDWAY	199
DAYTONA USA	99
EURO 96	249
FIFA 96	169
HI OCTANE	249
JOHNNY BAZOOKATONE	279
MANOIR DES AMES PERDUES	199
MYST	249
MYSTARIA REALMS OF LORE	279
NHL HOCKEY	229
PANZER DRAGON	199
PEBBLE BEACH GOLF	269
ROBOTICA CYBERNATION	249
SHINOBI-X	199
THEME PARK	299
THUNDERHAWK 2	279
TO SHIN DEN (JAP)	169
VICTORY BOXING	229

SONY PLAYSTATION

CONSOLE PLAYSTATION NEUVE + PAD + 140F BONS D'ACHAT	1490
CONSOLE PLAYSTATION OCCASION	1190
ACCESSOIRES SONY PLAYSTATION	
ACTION REPLAY PRO	399
CABLE DE LIAISON	169
CABLE PERITEL	199
CARTE MEMOIRE	169
MANETTE TURBO	169
MANETTE PLAYSTATION D'ORIGINE	199
MULTI-PLAYER	169
RALLONGE DE MANETTE	79
VOLANT	499
JEUX NEUFS PLAYSTATION	
AQUANAUTS HOLIDAY	349
ADIDAS POWER SOCCER	399
ALIEN TRILOGY	349
ALIEN VIRUS	369
ARCADE CLASSIC NAMCO (5 JEUX)	249
ASSAULT RIGS	349
BUST & MOVE - PUZZLE BUBBLE 2	349
BURNING ROAD	NEW !
CHESSMASTER 3D	399
CHEESY !	NEW !
CHRONICLE OF THE SWORD	369
CRASH BANDICOOT	NEW !
CYBERIA	369
D.	349
DARKSTALKERS	399
DEFCON 5	349
DESCENT	369
DESTRUCTION DERBY 2	369
DIE HARD TRILOGY	349
DOOM	349
DRAGON BALL Z ULT.BATTLE (V.F)	399
DRAGON BALL Z 2 (JAP)	499
EARTHWORM JIM 2	349
FADE TO BLACK	369
FIFA 96 SUPER PROMO !	249
FIFA 97	NEW !
FORMULA ONE	369
GALAXIAN 3	349
GALAXY FIGHT	399
GEX	349
HEBEREKE POPOITTO	369
IMPACT RACING	349
IN THE HUNT	399
JOHNNY BAZOOKATONE PROMO !	299
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	499
MAGIC CARPET	369
MICKEY'S WILD ADVENTURE	349
MOTOR TOON GP 2	349
MYST	369
NBA IN THE ZONE	369
NBA JAM T.E	279
NBA LIVE 97	NEW !
NEED FOR SPEED	369
NHL HOCKEY 97	369
OLYMPIC SOCCER	349
PANZER GENERAL	369
PETE SAMPRAS TENNIS	349
PRIME GOAL EURO...	299
PSYCHIC DETECTIVE	349
RAGING SKIES	349
RAVEN PROJECT	399
RAW PURSUIT	349
RAYMAN	369
RETURN FIRE	349
RESIDENT EVIL	399
RETURN TO ZORK	399
RIDGE RACER	369
RIDGE RACER REVOLUTION	399
RISE 2	349
ROAD KILL	349
ROAD RASH	369
SOVIET STRIKE	NEW !
SOUL EDGE	NEW
NBA LIVE 96	369
NHL FACE OFF	299
PO' ED	349
RAGING SKIES	369
SOVIET STRIKE	NEW !
SLAM AND JAM 96	299
SPACE HULK 2	369
TEKKEN 2 (VF)	399
THEME PARK	369
TIME COMMANDO	369
TUNNEL B1	349
TRACK & FIELD !	369
TOP GUN	369
TOHSHINDEN 2	399
TOTAL NBA 96	369
VIRTUAL OPEN TENNIS	349
WING COMMANDER 3	369
WIPE OUT 2097	369
X-MEN	349
ZERO DIVIDE	349
ZOOP	369
+ 800 JEUX PLAYSTATION D'OCCASION (EXEMPLES DE PRIX...)	
3D LEMMINGS	199
ACTUA SOCCER	169
ADIDAS POWER SOCCER	269
ALIEN TRILOGY	239
AIR COMBAT	249
ASSAULT RIGS	199
CYBER SLED	149
CYBERSPEED	149
D.	249
DEFCON 5	169
DESTRUCTION DERBY	169
ESPN EXTREME GAMES	269
EXTREME PINBALL	249
FADE TO BLACK	269
FIFA SOCCER 96	169
HI OCTANE	169
JOHNNY BAZOOKATONE	169
JUPITER STRIKE	229
KILEAK THE BLOOD	129
KRAZY IVAN	149
LOADED	169
LONE SOLDIER	229
MAGIC CARPET	249
MORTAL KOMBAT 3	169
NBA IN THE ZONE	279
NBA JAM T.E	169
NOVASTORM	149
POWER SERVE	249
RAYMAN	249
TEKKEN	269
THUNDERHAWK 2	199
TOH SHIN DEN	139
TOH SHIN DEN 2 (JAP)	249
VAMPIRE (JAP)	279
WARHAWK	169
WING COMMANDER 3	279
WRESTLE MANIA	169
ZERO DIVIDE	199

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. MARQUES DÉPOSÉES. PRIX VALABLES EN VPC ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 383 215 603

COMMANDEZ FACILEMENT

Téléphone (1) 53 320 320 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 6 Rue d'Amsterdam 75009 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

TELEPHONE 36 685 686 — 3615 SCORE GAMES

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
COTE ARGUS DE VOS JEUX OU DE VOTRE CONSOLE
NOUVEAUTÉS & PROMOTIONS
COMMANDES 24/24H...

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : (1) 53 320 320 +

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Tel .... Date de naissance ....../....../...... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)	CONSOLE 60F			30F
TOTAL A PAYER				

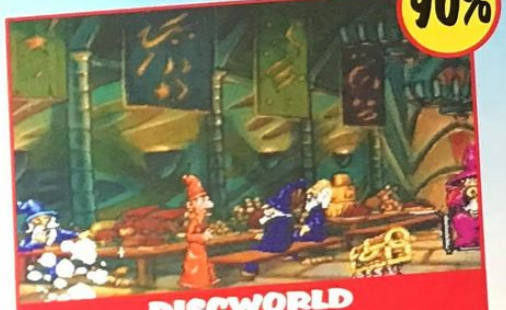
☐ Chèque : ☐ Mandat :
☐ Carte Bancaire N° :
Expire le ....../......
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

Je croule sous les jeux pour ce numéro de rentrée! Et pas que des daubes, comme vous pouvez le constater. Si vous avez loupé des tests qui vous intéressent, je vous conseille de lire notre hors série consacré à tous les jeux de l'été sur Playstation, Saturn et Nintendo 64. Vous y trouverez les tests de Bubble Bobble, King of Fighters'95, Namco Museum Vol. 3, King's Field, Pro Pinball, Top Gun et Return Fire sur Playstation, ainsi que ceux de Darius 2, Decathlète, Fatal Fury 3, Kingdom Grand Prix, NBA Action, Strikers 1945, Nights et Torico sur Saturn. Fin du fin, vous pourrez y dévorer un dossier consacré à la Nintendo 64, avec les tests de Pilotwings 64 et Super Mario 64. Et je ne vous parle pas des previews... A la vôtre!

DISCWORLD
SATURN

90%



Un jeu d'aventure à la "click and play" déjà testé sur Playstation dans le n° 47. La version Saturn est sensiblement identique. Vous incarnez Rincevent, un apprenti-magicien qui doit dénouer les énigmes de son aventure en utilisant judicieusement les objets qu'il récolte de-ci, de-là. Les démarches peuvent paraître répétitives et souvent difficiles, mais l'humour des Monty Python est un régal. Les dialogues, en anglais, sont sous-titrés en français. Plus de quatre-vingts lieux à visiter en tout.

TOP GUN
PLAYSTATION

88%

Testé dans le hors série de cet été, Top Gun est un simulateur de vol très orienté arcade. Les séquences cinématiques reprennent des images du film (mais ni Tom Cruise ni Kelly McGillis n'apparaissent!) Après un court briefing, place aux missions: vous ne contrôlez ni le décollage, ni l'atterrissage, mais le tir est à l'honneur car votre F-14 est équipé de différents missiles et d'une mitrailleuse. Si vos ailes sont touchées lors de combats, le pilotage deviendra plus délicat... Les graphismes, l'animation et l'ambiance sonore sont sympa mais le jeu est assez répétitif, et les commandes ne sont pas réalistes: les puristes de la simulation n'aimeront pas!

PRO PINBALL-THE WEB
SATURN

83%

Une seule table de flipper est proposée, mais les graphismes sont en haute résolution et la vue en perspective plongeante donne vraiment l'impression de jouer dans un café. Les réactions de la bille sont réalistes et on aperçoit même son reflet sur la table! Vous pouvez secouer la table par la gauche, la droite ou vers le haut. Plusieurs angles de vue, deux rampes, des bumpers, des trappes, des cibles, un mode Multibilles (jusqu'à six billes simultanées)... Bref, un bon flipper... mais une seule table, c'est un peu pauvre, à moins d'être un vrai fan du genre.

MAUI MALLARD
SUPER NINTENDO

85%

Ce jeu de plates-formes, déjà testé sur Megadrive dans le C+ 48, met en scène Donald Duck, le personnage de Disney. Selon les pièces de transformation récoltées, le canard reste égal à lui-même ou se transforme en super guerrier ninja particulièrement belliqueux. Maison hantée, village de pygmées, monde sous-marin et nombreux passages secrets sont au programme. Les graphismes sont bien plus beaux que sur MD et l'animation est très correcte mais la jouabilité pèche un peu, avec des sauts imprécis.

BUST A MOVE 2
SATURN

90%

A la rédac, tout le monde est fou de ce petit jeu de réflexion sorti tout d'abord en arcade puis sur Neo Geo. Dès que la version Playstation est apparue en juin, Niiico s'est jeté dessus pour en faire un test dans le C+ 56. C'est maintenant au tour de la Saturn de nous offrir ce Puzzle Bobble 2, Bust a Move étant le nom européen du jeu. Le but est de détruire toutes les bulles à l'écran: si vous en assemblez au moins trois de même couleur, celles-ci disparaissent. Plus vous en éclatez, plus vous envoyez de handicaps à votre adversaire (l'ordinateur ou un deuxième joueur au choix). De jolies photos digitalisées servent de fond d'écran. Un jeu de réflexion diablement accrocheur!

GUNSHIP 2000
PLASTATION

77%

D'aucuns diront que c'est dans les vielles bouteilles qu'on fait les meilleures Corona, moi j'préfère rester à la tequila avec des softs tels que Firestorm ou Top Gun. Non que Gunship 2000 soit mauvais, il est juste dépassé par le flot de nouveautés actuellement disponibles. Certes, les missions sont très réalistes et la mise en condition vraiment réussie, mais les graphismes pèchent par leur pauvreté et l'animation saccade un maximum (un comble quand on voit la taille de l'écran!). Ce soft comblera les vieux de la vieille et les nostalgiques du genre d'AHL ou Niiico. Moi qui suis jeune et dynamique (ça n'a jamais fait d'mal de s'faire du bien...), je préfère passer à autre chose.

SPACE HULK
SATURN

91%

Un wargame d'une grande originalité testé par Marc dans le C+ 55. Attention, la difficulté de ce jeu est élevée mais, en contrepartie, l'ambiance est démente et angoissante à souhait! Vous dirigez et gérez une équipe de "space marines" et luttez dans un énorme vaisseau extraterrestre contre des aliens. Toutes les actions du jeu sont en deux phases: réflexion en temps limité pour gérer les futures actions des membres de votre équipe et action en temps réel pour le combat. Prenez les bonnes décisions si vous ne voulez pas recommencer éternellement le même niveau... La jouabilité demande un bon moment d'adaptation.

TOY STORY
GAME BOY

80%

Toy Story sur GB, c'est un beau tour d'écran en couleurs et la plupart des niveaux des versions 16 bits. Andy doit ranger les jouets en un temps record, fait la course avec Buzz, chevauche Rex le dino, bouffe au fast-food... Pour surmonter ces épreuves, Andy saute, s'accroche, s'accroupit et manie toujours son lasso, bien sûr. La réalisation est correcte et fidèle aux versions 16 bits mais hélas, la jouabilité n'est pas à la hauteur avec des sauts imprécis et un Andy qui se traine de façon énervante.

ROAD RASH
SATURN

87%

Une ambiance bien trash pour cette course de motos avec des séquences intermédiaires bien marrantes dans des cafés crados où les bikers, les nanas, le flouze et l'alcool sont rois! A côté de ça, les circuits sont un peu répétitifs mais suffisamment funs pour qu'on s'éclate quand même à latter les autres concurrents à coups de batte de baseball pour gagner et pouvoir enfin s'acheter une nouvelle moto! C'est très sympa, même si les graphismes ne sont pas terribles.

Venus d'ailleurs

TROIS JEUX DE RÔLES, UN JEU DE CARTES, QUATRE POSSIBILITÉS

Argh! A l'heure où nous mettons sous presse, le petit monde du jeu de rôles et du jeu de cartes ronfle paisiblement, assommé par le soleil. Résultat: Earthdawn et Changeling, qui devraient être sortis au moment où vous lirez ces lignes, n'étaient toujours pas imprimés lorsque nous avons bouclé le numéro. Damn'it! On s'est donc débrouillé avec les tirages laser. Même chose pour Dragon'Net: Ariakyn s'étant enfui précipitamment (le fourbe), il faudra attendre encore un peu pour le Tournoi des Seigneurs. Tant mieux pour Shaan qui, lui, est disponible, et dont nous n'allons pas manquer de vous parler. Et pour finir, coup d'œil sur Mythos, le jeu de cartes avec supplément de tentacules.

SHAAN: EXOTIQUE, MAIS PAS TOC!

Halloween Concept a eu la riche idée de sortir Shaan à l'heure, c'est-à-dire début juillet. Shaan est un jeu de rôles... euh, médiéval-fantastique assez intéressant et novateur qui, pour un prix modique (199 francs), vous propose d'incarner des personnages non humains dans un monde envahi par une race d'êtres hideux et malfaisants: nous. Les humains.

Débarquant sur la planète Héos à bord d'un astronef gigantesque, ces colons n'ont pas tardé à mettre les autochtones au pas. Allez hop, les gars: tous dans des camps! Carrément. Faisant preuve d'un grand respect pour les populations locales, les humains n'ont pas hésité à parquer tout ce beau monde dans des parcs naturels, histoire que chacun reste bien à sa place. Autant dire que la vie n'est pas facile pour les Héossiens. Dépouillés de leur culture, privés de leur liberté, les peuples subissent, à peu de chose près, le sort de nos Indiens dans les réserves américaines. Tout espoir n'est pourtant pas perdu: une race d'individus hors du commun, les Shaanis, se dresse contre l'envahisseur et tente de renouer avec ses racines pour fédérer les peuples d'Héos. Cette simple trame recèle déjà de nombreuses possibilités d'aventures, mais c'est surtout la variété des races et l'originalité du système de jeu (en particulier en ce qui concerne la magie) qui confèrent à Shaan un cachet particulier.

Les joueurs ont le choix entre les Darkens (géants à la peau rouge), les Delhions (humanoïdes ailés et sans visage), les Boréals (navigateurs chevronnés), les Felings (êtres élancés, couverts d'un pelage tigré), les Kelwins (sortes de gnomes), les Mélodiens (en gros, des elfes), les Nomoïs (holà! ceux-là sont tout de même assez aliens...), les Woons (colosses velus et primitifs) et les Ygwans (dinosaures sur pattes).

Tout ce beau monde est amené à s'allier contre leur adversaire commun en tirant profit de leurs différences. Un Ygwan, un Woon, un Kelwin et un Nomoï obligés de cohabiter pour survivre, vous imaginez le tableau? D'autant que la planète elle-même est peuplée de créatures plus hallucinantes encore (ça va du cracheur de cailloux au stupide Ganedron, qui doit lécher des roches volcaniques pour se nourrir)... Et tout est comme ça.

Bien sûr, Shaan n'est pas exempt de tout reproche. En premier lieu, le genre n'est pas vraiment pauvre, et on n'avait sans doute pas besoin d'un jeu de rôles médiéval-fantastique de plus. Et s'il possède suffisamment de qualités pour se faire une place sur votre étagère, Shaan ne révolutionnera pas le monde du jeu de rôles. La seconde réserve (mais là, je chipote) concerne son côté "intello mystique" un peu déplacé (la postface, notamment, est à mourir de rire – espérons que ce soit du second degré). Enfin, calmons-nous: un jeu de rôles n'est pas une thèse de philo.

EARTHDAWN: SORTEZ, C'EST UN ORDRE !

Sorti aux Etats-Unis il y a quelques années, Earthdawn – jeu de rôles médiéval-fantastique dont certaines polémiques ont voulu faire un AD&D bis – a aussitôt rencontré un vif succès auprès du public américain. Il devrait en être de même en France, dans la mesure où ce jeu, créé par les concepteurs de Shadowrun, possède de nombreux atouts: système éprouvé, thème somme toute assez original (après l'invasion de leur monde par des créatures terribles et meurtrières, les Horreurs, les races humanoïdes quittent leurs forteresses souterraines pour récupérer leurs terres) et présentation irréprochable. Deux points forts supplémentaires: Earthdawn est déjà doté d'une vingtaine de suppléments qui enrichissent considérablement le monde, et Jeux Descartes a eu la bonne idée de changer la couverture du livre de base (celle de la version originale n'était franchement pas terrible). Espérons que le vénérable éditeur mettra la même application à traduire les premiers suppléments.

CHANGELING: PETER PAN VERSION TRASH

L'éditeur américain White Wolf est actuellement l'un des plus populaires. En cinq jeux compatibles (Vampire, Werewolf, Mage, Wraith et Changeling), ses auteurs ont su imposer un style, une façon de voir le jeu. Le thème? Les joueurs incarnent des créatures surnaturelles dans un monde contemporain assez proche du nôtre, mais en pire (si, si, c'est possible!). Changeling est la traduction du cinquième volet de la saga, et propose aux joueurs d'endosser le costume d'êtres féeriques restés prisonniers de notre monde. "Quoi? vont râler les rabat-joie. On joue des fées?" Oui et non. La tradition féerique n'est pas forcément synonyme de mièvrerie, loin de là. Dans Changeling, les personnages doivent se cacher aux yeux des humains et se battre contre une terrible force d'inertie, la Banalité. Ce véritable fléau, qui rend les humains ternes et moroses (en gros, ils ne croient plus aux fées et c'est pour ça qu'elles disparaissent), menace directement le Songe, dont sont issus les Changelings. Autant dire que c'est une lutte à mort qui va s'engager. Point très intéressant: les cinq jeux White Wolf sont maintenant traduits, et il est donc désormais possible de jouer en français dans un monde d'une incroyable richesse. Autre chose: Changeling, édité par Ludis, est le premier jeu tout en couleur édité chez nous. Accessoirement, c'est sans doute l'un des meilleurs produits de ces dernières années.

NEXT TIME, BIG TIME!

Du 8 au 11 août se tenait à Milwaukee (Etats-Unis) la célèbre GenCon, première convention du jeu de rôles au monde. On vous dira bien sûr comment c'était, et ce qu'on pouvait y trouver (ça risque de ne pas être triste). Côté actu, gros plan sur Star Wars, le jeu de rôles. Vous saurez tout sur les suppléments disponibles en français et sur la deuxième édition de ce jeu qui reste l'un des plus vendus au monde.

MYTHOS: CTHULHU REVIENT, ET IL N'EST PAS CONTENT !

Ah, l'Appel de Cthulhu! Ce chef-d'œuvre, qui reste sans conteste l'un des deux ou trois meilleurs jeux de rôles jamais publiés, devient aujourd'hui un jeu de cartes. Le premier tirage de ce jeu, Mythos, est parti en quelques semaines aux Etats-Unis, ce qui a permis au vénérable éditeur Chaosium de renflouer ses caisses au-delà de toute espérance. Le traducteur, Descartes, espère le même succès pour sa version française. Qu'en est-il du jeu lui-même? Le joueur de Mythos entre dans la peau d'un investigateur (avec une petite carte de personnage) et tente d'accomplir une mission prédéfinie, inscrite sur une carte. Le premier à y parvenir gagne la partie. Le principe est assez simple, et les règles s'assimilent rapidement, même si elles souffrent parfois d'un certain manque de clarté (notez que la traduction corrige en partie le tir). Mais le plus frappant dans Mythos est sa similitude avec le jeu de rôles. L'investigateur va vivre une véritable aventure au cours de la partie, et ce dans la plus pure tradition lovecraftienne: on visite des villes désertes, on compulse des grimoires interdits, on profère des incantations douteuses, on invoque des entités extraterrestres (il faut bien vivre) et on perd, bien entendu, un bon nombre de points de Santé Mentale. A deux joueurs (comptez deux starters et trois ou quatre boosters par joueur pour être tranquille), le duel moyen ne s'éternisera pas au-delà de trente minutes dans la plupart des cas, trente minutes de franc délire et de compétition acharnée, dans la peau d'un étudiant psychopathe ou d'une vieille prof de grec un peu frappadingue. Vous l'aurez compris, Mythos est aussi drôle que passionnant. Seule petite déception, il faut attendre la première extension (pour l'instant en V.O.) pour voir apparaître le fameux Cthulhu himself. D'un autre côté, ce charmant animal vaut le déplacement. Soyez quand même sympa avec les locataires du dessous: évitez de le faire venir dans votre cuisine. La pauvre bête a besoin d'espace...

CONSOLES + COURRIER... COURRIER... COURRIER... COURRIER...

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS

Je sais, avec la rentrée, votre moral n'est pas au beau fixe (un excellent film par ailleurs). Mais qu'importe? Certes, dans quelques jours maintenant vous allez retrouver les chaises de votre bahut, vos profs à la mine bronzée. Il y a de quoi flipper, je vous comprends. Mais rassurez-vous, car si septembre rime avec reprise des cours, c'est également le mois des grosses nouveautés. Que ce soit sur Saturn ou sur Playstation, la fin de l'été risque d'être pleine de fraîcheur. Mais ce n'est pas la seule bonne nouvelle: la fin de l'année sera marquée par l'arrivée de la Nintendo 64 en France... si tout va bien. Espérons que Nintendo tiendra pour une fois ses délais!
Sur ces bonnes paroles, il me reste à vous souhaiter un bon Noël.

Bomboy,
prof de nainformatique
au lycée Louis-le-Grand

IL EST MIGNON, LE PETIT

Flo le Consoleux ne me pose que deux questions, en voilà un qui a tout compris. Il aimerait savoir comment s'abonner à Consoles+ et si la Nintendo 64 en version française sera une bonne console.

Salut, Flo, t'es dans le flou ou quoi? Pour t'abonner à Consoles+, le meilleur moyen consiste à remplir le bulletin d'abonnement à l'intérieur du magazine et de nous l'envoyer à l'adresse indiquée. Tu verras, avec un peu d'entraînement, tu y arriveras parfaitement. La Nintendo 64 dans sa version française devrait arriver pour Noël, tout du moins c'est ce qu'on espère. Bien évidemment, elle sera aussi performante que la version japonaise ou américaine. Tu n'as plus qu'à prendre ton mal en patience et te précipiter chez ton revendeur favori en décembre.

BAZOOKA TRUNK

Eh bien voilà, à force de vous le répéter depuis quelques années maintenant, j'ai l'impression que vous commencez à comprendre ce que je souhaite. Trunk me pose lui aussi deux questions! Quel professeur je ferais. Sa première question concerne Dragon Ball Z 2. Il aimerait savoir sa date de sortie en version française. La seconde concerne les jeux à la Zelda et Secret of Mana. Il me demande si de tels jeux ont une chance de voir le jour sur Playstation.

Salut, Trunk. Ça fuse? Inutile de venir à la rédaction avec ton bazooka. Dragon Ball Z 2 est sorti au Japon il y a quelques mois à peine. En toute logique, la version française devrait voir le jour... dans quelques mois! Tu sais, entre la sortie d'un jeu au japon et celle en France, il peut se passer trois mois, six mois ou rien du tout! Nombreux sont les jeux, comme les jeux d'aventure, à ne sortir qu'au Japon. Dragon Ball Z 2 étant tout de même un jeu important, sa conversion française devrait être assez rapide. Quant à ta deuxième question, tu soulèves un point délicat: la Playstation manque cruellement de jeux d'aventure. C'est simple: hormis Discworld, Alone in the Dark ou D, il n'y a rien à signaler. Calme plat (un autre excellent film, par ailleurs). Mais l'avenir devrait nous apporter son lot de nouveautés en la matière. Le plus attendu de tous étant Final Fantasy VII, dont tu peux admirer des photos en exclusivité dans nos pages du Japon...

N'CHA! À TES SOUHAITS!

Mais je le crois pas, ça! Les trois premières lettres que j'ouvre comportent chacune deux questions. Soldats, je suis content de vous. Titus, qui prononce le mot "n'cha" à chaque début de phrase, me demande s'il existe des laser vidéo de Dragon Ball Z, d'Angel... bref, de japanimation en général. Sa deuxième question concerne le concours Ridge Racer Revolution qui a eu lieu dans Consoles+ n° 54. Il me demande si une liste des gagnants sera publiée dans un futur Consoles+.

N'cha aussi, Titus. Bravo, tu me [illegible] deux questions. Tu [illegible] une semaine de [illegible] Trollie dans le [illegible] sembles [illegible] de [illegible] de poser ta [illegible] gtemps [illegible] laser vidéo sur [illegible] lapon. En faitement bi certaine- [illegible] difficile d'en [illegible] tes- [illegible] ...deo Laser n'étant pas tellement répandu. Tu peux en trouver dans certaines boutiques d'import, mais saches que se sont des vidéos en version originale, donc en japonais... Les versions françaises sont rares. En ce qui concerne ta deuxième question, les résultats du concours sont publiés dans ce numéro. Par ailleurs, les gagnants sont avertis personnellement et les lots leur sont envoyés. Si tu as perdu cette fois-ci, ne t'inquiète pas: les concours sont nombreux dans Consoles+.

ET UN INCONNU, UN!

Si vous semblez avoir à peu près compris qu'il faut m'envoyer des lettres courtes, nombreux sont ceux qui, parmi vous, m'envoient des lettres anonymes. Faites un effort, quoi. Ce n'est pas si difficile de m'envoyer une petite lettre signée de votre nom. Et puis, si vous ne savez pas écrire, une petite croix et le tour est joué. C'est bien compris? Bien, je vous fais confiance. Donc, ce bel inconnu possède une Neo Geo CD. Il s'inquiète de l'annonce faite dans Consoles+ n° 56 qui stipule l'arrêt de fabrication de jeu sur cette console. Il aimerait aussi connaître l'avis de la rédaction sur cette console. Finalement il aimerait qu'on lui fasse une liste des meilleurs jeux existants sur cette console. C'est parti!

Salut, X. Si tu avais lu un peu plus attentivement notre article, tu aurais compris que seules les cartouches de jeu Neo Geo sont vouées à une mort annoncée. Par contre, la fabrication de CD continue de plus belle. De nombreux jeux sont attendus pour la fin de l'année. Tu peux donc être rassuré. De l'avis général, nous estimons tous que la Neo Geo CD est la console de jeu qui offre les meilleurs jeux de baston 2D. Bien que certains de ses hits sortent désormais sur Saturn et sur Playstation, on ne retrouve pas les mêmes sensations que sur la Neo Geo ou la Neo Geo CD. Le problème, tu l'auras compris, c'est que si tu t'intéresses à autre chose que les jeux de baston, il te faut impérativement une autre console pour pouvoir t'éclater. Ce ne sont pas les quelques shoot'em up et autres jeux de plates-formes qui pourront te divertir longtemps. Les bons jeux sur Neo Geo CD, tu les connais très certainement: la série des King of Fighters, des Samurai Shodown, celle des Fatal Fury... On attend aussi beaucoup de Metal Slug, un shoot'em up, ainsi que de Samurai Spirits RPG, le premier jeu d'aventure sur cette console, qui semble très prometteur.

À MANA, MANA ET DEMI

Un adepte de la secte Mana (que les parents se rassurent, elle ne compte ni chef d'orchestre ni feu de bois) ne me pose pas moins de quatre questions. D'ordinaire, je lui aurais raccroché au nez, mais puisqu'il aime Secret of Mana, je lui pardonne tout. Ses questions sont les suivantes: Secret of Mana 2 sortira-t-il en version française? Secret of Mana 3 est-il prévu? Diddy Kong Quest aura-t-il une suite? La Nintendo 64 sera-t-elle fournie en jeux d'aventure?

Salut, Mana. Inutile de te jeter du troisième étage du château Lego de ton petit frère, je réponds de suite à ta question. Surtout que c'est dangereux: tu

VOS MEILLEURES COUVES

PRIX DE LA MEILLEURE COUVERTURE

Je ne sais pas ce qui s'est passé durant l'été, mais je dois dire que vous vous êtes débrouillés comme des dieux! Jamais je n'avais reçu d'aussi beaux dessins en si grande quantité. Ma décision a été très difficile à prendre. J'ai donc, après une longue discussion avec Trollie, décidé que le gagnant du mois serait une gagnante: Hélène Tcha, qui habite Saint-Pierre-du-Mont. Elle m'a envoyé une couverture magnifique réalisée à la peinture. Les couleurs utilisées sont proches de l'original. Le rendu du relief du visage d'Akira ainsi que celui du corps du personnage de Street Fighter est quasiment parfait. Bravo, les filles, vous vous débrouillez comme des chefesses. Hélène gagne un abonnement à Consoles+. Tant pis pour elle, elle n'avait qu'à pas m'envoyer un si joli dessin. J'aurais bien voulu sa photo pour la coller au-dessus de ma paillasse, mais bon, peut-être qu'un jour...

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS

pourrais te noyer dans les douves. Nintendo France, tu le sais certainement si tu lis Consoles+ chaque mois, est un grand bavard. Il est impossible de lui extirper la moindre information concernant Secret of Mana 2 en version française. Ce qui est inquiétant, c'est que, généralement, les jeux de Squaresoft sortent d'abord aux Etats-Unis puis en France. Or Secret of Mana 2 n'est toujours pas sorti aux Etats-Unis alors qu'il est disponible au Japon depuis le mois de novembre 1995! Plus le temps passe, plus je me pose la même question que toi: le verra-t-on un jour, ne serait-ce qu'en version américaine? Si un Secret of Mana 3 doit sortir, je doute que ce soit sur Super Nintendo. Je pense qu'il sortira sur une console 32 bits, voire 64... La suite de Diddy Kong Quest est en phase finale de développement. Cela a d'ailleurs été l'une des bonnes surprises sur le salon de l'E³ de Los Angeles. La suite s'intitule Dixie Kong Double Trouble. Comme à l'habitude, les graphismes sont magnifiques et le jeu semble déjà promis à un bel avenir. La Nintendo 64 devrait être effectivement bien fournie en matière de jeux d'aventure. Normalement, Nintendo lui-même devrait adapter Zelda sur sa console 64 bits. Et d'après les informations qui me sont parvenues, il semblerait que le jeu soit entièrement en 3D, comme Super Mario 64. Ayant joué comme un malade à Super Mario 64, je peux te dire que si Zelda est aussi bien fait, il risque de cartonner un max. Rien que d'y penser, la salive m'en coule le long des lèvres et la tête me tourne.

VINCENT MILLE À L'HEURE

Vincent, fan de Consoles+ (et très certainement de moi), s'inquiète de la qualité des adaptations des jeux SNK sur Playstation. Il me demande si le passage des jeux d'une Neo Geo à une Playstation se fera sans douleur et si des bugs ou autres ralentissements risquent de faire leur apparition dans les jeux.

Salut, Vincent. Je comprends ton inquiétude. Connaissant la qualité des jeux de baston sur Neo Geo et Neo Geo CD, tu es en droit de t'inquiéter quant à leur conversion sur Playstation.
Nous avons testé le mois dernier dans le Hors Série n° 3 (qui est toujours en kiosque, il est bon de le signaler) deux jeux SNK adaptés sur consoles 32 bits: Fatal Fury 3 sur Saturn et King of Fighters '95 sur Playstation. Que ce soit sur Playstation ou sur Saturn, le résultat des courses semble converger vers un même constat: si, graphiquement, les jeux sont identiques à la version Neo Geo, il n'en est pas de même pour l'animation. D'après nos testeurs, elle est un petit peu saccadée.
Ce défaut est d'ailleurs légèrement plus marqué sur Saturn. Mais rassure-toi, les jeux n'ont rien perdu de leur piquant et de leur intérêt, et c'est toujours un réel plaisir que de se lancer dans un bon Fatal Fury ou un King of Fighters '95.
Et puisque tu me sembles sympathique, je peux bien te confier un secret: Samurai Shodown 3 est également en cours de conversion sur Playstation. Les rédacteurs y ont joué lors du salon de l'E³ et l'ont beaucoup apprécié.

GREGOIRE COUNSHITA. AH BON?

Grégoire je-ne-sais-pas-trop-quoi me demande pourquoi nous avons testé le jeu A Train Global Evolution sur Playstation, alors que nous l'avons testé dans sa version japonaise à Noël 1994.

Salut, Greg. Puisque t[illegible] un lecteur très assidu [illegible] Consoles+ depuis lon[illegible] maintenant, tu auras [illegible] ment remarqué que nous [illegible] tons les jeux en version japonaise dès leur sortie, mais également lorsqu'ils arrivent en version officielle en France. A Train Global Evolution n'est pas un cas à part; nous procédons de la même façon pour tous les jeux qui sortent en France.

BOUS LE VILAIN!

C'est un fait assez rare et il mérite d'être signalé. Un lecteur luxembourgeois me pose des questions. Il habite Bous et se nomme Arlindo De Sonsa. Avec un nom comme cela, tu dois être du sud du Luxembourg, non? Est-ce que je me trompe? Arlindo se pose la question suivante: il est parvenu par des moyens détournés à faire fonctionner sur sa Playstation française la version japonaise de Resident Evil. Cependant, lorsqu'il déplace son personnage à l'écran et que la caméra change de point de vue, il note quelques petits moments d'arrêt du personnage. Il me demande donc si cela est dû à la bidouille qui lui permet de faire fonctionner le jeu sur sa console ou si c'est normal. L'autre partie de sa question concerne les jeux d'aventure sur Playstation. Il me demande si tous les jeux qui sont déjà sortis ou qui vont sortir au Japon seront un jour adaptés en version américaine, voire en version française.

Salut Arlindo, bienvenue dans Consoles+. Non seulement ta lettre est pleine de bon sens, mais en plus elle est parfaitement bien écrite. Bravo. Je viens de poser ta question à Spy, il connaît parfaitement bien Resident Evil. Après un court moment de réflexion, certainement dû à la fatigue à moins que ce ne soit au Killer Juice©, il me dit que c'est tout à fait normal et qu'il se souvient de ces très légères hésitations lors des changements de caméra. Ce n'est pas sale, rassure-toi. Et puisque tu n'oses pas me le demander, je me permets de te dire que l'installation de la puce "multinorme" dans ta Playstation n'occasionne aucune détérioration de ta console. Comme nous te l'avons dit dans les "News" du numéro 56 de Consoles+, seule la garantie de la Playstation devient alors sans effet. J'ai moi-même fait installer cette puce dans ma console et je n'ai pas eu un seul problème en deux mois.
En ce qui concerne ta deuxième question, il est extrêmement difficile de te répondre. J'aimerais moi aussi que les jeux d'aventure qui sortent au Japon soient rapidement traduits en anglais puis en français, mais cela n'est hélas pas le cas. King's Field est sorti en version américaine, mais c'est bien le seul. Tu n'es pas le seul à me le signaler et je dois bien reconnaître que la Playstation manque cruellement de jeux de ce genre. De ce côté, la Saturn assure carrément plus!

PRIX SPÉCIAL

Pour cette rentrée scolaire, c'est Benjamin Madar, un Parisien, qui remporte le prix spécial, un Consoles+ dédicacé par toute l'équipe de la rédaction. Benjamin a en effet réalisé une magnifique couverture de Consoles+ sur son ordinateur avec, je le cite, "un modeste logiciel de dessin". Modeste, mon œil! Le résultat est absolument magnifique et le rendu des volumes est criant de vérité. D'ailleurs, je dois te féliciter, Benjamin, car tu es le premier à user de ces techniques de pointe. Avis à tous ceux qui souhaitent (et peuvent) réaliser eux aussi des dessins ou des couvertures sur ordinateur: leurs créations seront les bienvenues. Il suffit de m'envoyer votre œuvre sur disquette et je la publierai. Les meilleurs dessins seront bien évidemment grassement récompensés.

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS

Cyber-Ray LAU (Bussy-Saint-Georges)

Eric STAUDINGER (Strasbourg)

Jonathan LOSSEL

Laurie DYEVRE (Saint-Avaugourd-des-Landes)

Sébastien POHS

Ze killer

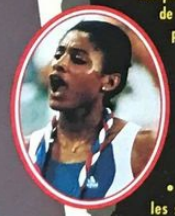
LA 38E MÉDAILLE

Le champion olympique des jeux vidéo, un bel athlète masqué, n'a pas souhaité dévoiler son identité

Pas une pinute à merdre, les J.O., c'est de l'actu, et de la brûlante. Tous ces petits gars musclés qui sautent, cavalent, se foutent sur la gueule ou balancent des trucs, c'était à se tordre. 38 médailles, on a ramené!

LES J.O. EN TRANCHES

• Mauroy (Pierre), maire de Lille, aime le bon rouge et les Jeux olympiques. Prêt à tout pour imposer la candidature de sa bonne ville aux Jeux olympiques de 2004, il est la proie docile de tous les lobbies (il paraît même que pour sacrifier à l'autel du dieu Dollar, il plonque sa bibine dans des boîtes de Coca). Ainsi, après avoir reçu Killer (Ze), très convaincant comme on peut l'imaginer, l'ex-Premier ministre de Tonton a déclaré qu'il ferait son possible pour que le Comité olympique intègre une nouvelle discipline, les jeux vidéo. "C'est un sport à part entière, tout comme la politique, et c'est tout de même moins ridicule que le lancer de poids", nous a-t-il notamment déclaré. On volera pour toi, Pierre...



• Perec (Marie-José), interviewée par le magazine sportif "Tous dopés", a livré la recette de ses succès: "Tant que j'ai carburé au ti'punch, je courais vite mais un peu dans tous les sens. Avec Killer Juice©, je suis devenue tout simplement exceptionnelle. Ma seule crainte, c'est que mes concurrentes s'y mettent aussi." A la tienne, Marie-Jo!

• Jeux vidéo (et olympiques). D'athlétiques adaptations ont vu le jour au moment même où les sportifs en chiaient, sur Saturn et Playstation. Restent à venir une simulation commerciale (vous tenez une petite entreprise de boissons gazeuses et vous vous débrouillez pour que ça se sache en arrosant largement le Comité olympique), et un petit jeu d'aventure qui promet (vous cherchez à disséminer des bombes autour du stade en vous faisant passer pour un responsable de la sécurité).

• Douillet (David), contacté par l'androide Schwarzie, qui veut le voir jouer dans son prochain film, aurait posé ses conditions: dans le rôle du méchant, il veut Ze Killer ("Un rêve d'enfant", a-t-il déclaré au "Parisien envapé"). "Si je peux me farcir Schwarzie sans trucage, je marche", aurait divagué l'idole des foules. Va Zi, Ze!

A nos lecteurs

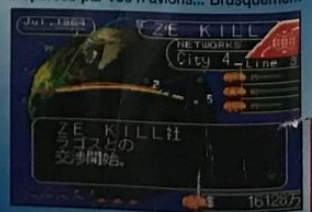
Vous voudrez bien nous excuser pour la piètre qualité du cliché de Ze Killer, dont l'auteur a souhaité rester anonyme (on le comprend). Le photographe attiré de très vénéré lumineux Ze, un talentueux paparazzi, n'a pu couvrir l'événement marquant des J.O. d'Atlanta, étant hospitalisé dans un piteux état. Selon nos informations, il aurait été frappé, séquestré et violé par une vedette du petit écran.

DEATH CRIMSON (ECOLE, SATURN)

Tu as aimé Virtua Cop? Moi aussi. Voilà le même, ou presque... Presque, parce que ce clone est injouable, les graphismes imbuvables, la musique imbitable, la durée de vie pas calculable et la pixélisation innommable. De quoi rendre irritable. Un détail en passant: Virtua Cop 2 va bientôt sortir.

AIR MANAGEMENT 96 (KOEI, PLAYSTATION)

Même pas besoin d'un pilote dans l'avion, vu que cette simulation n'a rien d'aérien: Air Management ne fera planer que les businessmen. Et encore... Dans ce Sim City de l'aéronautique (en pas drôle et pas joli), tu dois jouer les patrons conquérants en bouffant des morceaux de ciel à tes concurrents (gestion des effectifs, création de coucous...). On s'emmerde terriblement, et sans répit. Sur l'écran, le globe terrestre tourne (un réalisme inouï: il tourne toujours dans le même sens), et s'affichent des lignes de couleur en fonction des jonctions opérées par vos n'avions... Brusquement les choses s'emballent: en visite d'affaires dans un pays étranger, tu as droit à un flash info terrifiant. C'est la guerre, et le présentateur fait dans le dramatique tel un PPDA embourbé dans un camping espagnol. Le problème, c'est que vous allez vous le farcir un paquet de fois, le flash info, et à l'identique. Et pendant ce temps-là, la terre tourne... Au missile ou à la bombe?



SERVICES+

LES BONS PLANS DE MANGANA ET SES NYAMEN S.D.

BIG RESPECT A MR TOMCAT POUR LES ILLUSTRATIONS

AMIE LE PRO

Les Pros d'Amie dédiés aux consoles et aux micros cherchent un vendeur technicien PC pour leur boutique parisienne. Expérience souhaitée of course. Envoyez votre CV à Amie Le Pro, 11 boulevard Voltaire, 75 011 Paris. Tel: 43 57 48 20.

GAME STATION

PRIX SPECIAL ANNIVERSAIRE!

Ca y est, c'est fait!!! Déjà un an que votre point de vente adoré existe!! Oui, oui... Un an que nous faisons des envieux! Sans compter les nombreux espions, hé, hé, tous reconnaissables, venus s'inspirer notre savoir-faire. Bref, merci à tous ceux qui nous ont fait confiance et continuent à nous rester fidèles. Tous les joueurs savent que nos conseils sont à la hauteur des nombreux jeux que nous proposons: **le responsable de la boutique est un ancien testeur et il connait la différence entre une daube et un hit! Demandez-lui donc conseil et si vous avez des consoles d'import, nos offres sont multiples avec des jeux en provenance directe des USA et du Japon. D'ailleurs si vous désirez que votre Playstation devienne multi-standard, la maison vous arrange ça en quelques jours. Notre force tient aussi à notre spécialisation dans le domaine des RPG, nous cherchons sur demande les titres qui vous intéressent, mais aussi un vaste choix de jeux d'occasion avec des échanges 32 bits à partir de 50F!** A ce sujet, notez que nous rachetons vos jeux et consoles à des prix Game Station défiant toute concurrence. Et si vous ne pouvez pas vous déplacer, faites appel à notre service VPC par téléphone, courrier ou sur le Minitel Game Station. Vous en profiterez pour consulter nos rubriques de News, Trucs et Astuces ou commander notre catalogue gratuit! Nous vous attendons de pied ferme avec des prix spéciaux pour fêter notre premier anniversaire!!! A bientôt! Pssst, les revendeurs intéressés par nos prix honteusement bas peuvent nous contacter. **Game Station**- 10 rue de la Grange aux Belles, 75 010 Paris- Tel : 42 45 63 63- Fax : 42 45 66 66 - **36 15 Game Station**

Publi-reportage

Déjà 1 an !!

Télécopie 42 45 66 66 — Téléphone 42 45 63 63

GAME STATION

10, rue de la Grange aux belles 75010 Paris

WORLD HEROES PERFECT (SAT) 399 F.
BOMBERMAN (SAT)
VICTORY GOAL 96 (SAT) 399 F.
SONIC FIGHTERS (SAT)
ENEMY ZERO (SAT)
NIGHTS + PAD (SAT)
DECATHLETE (SAT)
ALBERT ODYSSEY (SAT) 449 F.
CYBER DOLL (SAT)
SHIN MEGAMI TENSEI DS (SAT)
NIGHTRUTH (SAT) 449 F.
TORICO (SAT)
FIGHTING VIPERS (SAT)
DARK SAVIOR (SAT)
LUNAR SILVERSTAR STORY (SAT)
SAMURAI SHODOWN 3 (PSX & SAT)
STREET FIGHTER ZERO 2 (PSX) 499 F.
FORMULA ONE (PSX)
RESIDENT EVIL (PSX) 369 F.
NOEL (PSX) 499 F.
WINNING ELEVEN 2 (PSX)
TOBAL N°1 (PSX) 449 F.
TRAVERSE (SFC) NEW
LUFIA 2 (SNES)

Des News à GOGO !!! Et des jeux d'occaz à des prix anniversaire !

3615 GAME STATION*

TEKKEN 3 369 F. Le Mardi disponible !!

Fans de R.P.G, régalez-vous !!

Rendez votre Playstation Multistandard avec le strip-FUN MAKER

COMMANDEZ PAR MINITEL 24H/24H ET 7 JOURS/7

3615 GAME STATION*

COMMANDEZ PAR COURRIER OU PAR TÉLÉPHONE

CONSULTEZ EN DIRECT NOTRE RUBRIQUE NEWS POUR CONNAITRE LES DATES RÉELLES DE SORTIES DES JEUX AU JAPON ET AUX U.S.A.

VENEZ NOUS RENDRE VISITE !!!

10 RUE DE LA GRANGE AUX BELLES 75010 PARIS

METRO : JACQUES BONSERGENT (LIGNE 5)

Pour son anniversaire GAME STATION décrète les prix bas sur l'ensemble de la JAPANIMATION et MANGAS !!

Promo !!!
DRAGON BALL Z 2 (SAT)
369 F.

IMPORT DIRECT JAPON / USA

aMIE LE PRO. ☎ 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ECHANGEZ VOS JEUX

JEU OCCAS ajoutez 50 F POUR 1 JEU DE MÊME VALEUR

JEU NEUF ajoutez 150 F + 1 JEU OCCAS A 300 F

SATURN occas (garantie 6 mois) 1190 F

99 F	149 F	190 F	190 F	249 F	300 F
ASTAL (JAP)	BLUE SEED (JAP)	BUG	DIGITAL PINBALL	GEX	DRAGON BALL Z II (JAP)
BATTLE MONSTER (JAP)	CYBER SPEED WAY	COLLEGE SLAM (US)	EARTHWORM JIM II (US)	GRADIUS PACK (JAP)	FATAL FURY III JAP
CROCKMORK NIGHT	GALAXY FIGHT (JAP)	CROCKWORK KNIGHT II	FI LIVES INFORMATION	LANGLE LIMIT STORY (JAP)	KING OF FIGHTER 95
DARK LEGEND (JAP)	HANG ON GP 95 (JAP)	DARIUS GAIDEN (JAP)	HEBEREKE'S	MAGIC CARPET	NEED FOR SPEED
DAYTONA	HI OCTANE	FIFA 96	IN THE HUNT (JAP)	MEGAMAN 8 (JAP)	SEGA RALLY
DIGITAL PINBALL (JAP)	LAYER SECTION JAP	GALACTIK ATTACK	MORTAL KOMBAT II	MYSTERIA	SHELL SHOCK
GALE RACER (JAP)	OFF WORLD	GOLDEN AXE	NHL ALL STAR	PANZER DRAGON II	SIM CITY 2000
GOTHA (JAP)	ROBOTICA	GREATEST NINE (JAP)	SEGA RALLY (US)	RAYMAN	SLAM & JAM 96
PANZER DRAGON (JAP)	SHINOBI X	HANG ON GP 96	THEME PARK	SEGURO 96	SONIC WINGS SPECIAL
SHINOBI (BX (JAP)	STEAM GEAR MASH	JOHNNY BAZOOKATONE	TITAN WARS	SHINING WISDOWN	STORY OF THOR (JAP)
SLAM DUNK (JAP)	TOSHINDEN S (JAP)	MARGIR DES ANGES	VICTORY GOAL	STREET FIGHTER ZERO (JAP)	VIRTUA COP
STREET II MOVIES	VICTORY BOXING	MYST	VIRTUA FIGHTER II (US)	TOSHINDEN S	VIRTUA OPEN TENNIS
VICTORY GOAL	VIRTUA HYBRIDE	NBA TC	WINGS ARMS	VAMPIRE DRAGON II	WIPE OUT
VIRTUA FIGHTER	VIRTUA RACING	THE D		VAMPIRE HUNTER (JAP)	WORLD CUP GOLF
		THUNDER HAWK II.		VIRTUA FIGHTER II	WORM'S
				X-MEN (JAP)	

JEUX NEUFS SATURN

ALIEN TRILOGY	DISCWORLD	NIGHTS
COMMAND AND CONQUER	HEARTH WORM JIM 2	SKELETONS WARRIORS
DESTRUCTION DERBY	NHL POWER PLAY 96	SPACE HULK VOTBA
		STORY OF THOR 2
		TUNNEL B1
		TILT

PSX occas (garantie 6 mois) FR 1190 F JAP 1390 F

149 F	149 F	190 F	190 F	249 F	300 F
30 LEMMINGS VF	KRAZY IVAN VF	ACTUA SOCCER VF	LONE SOLDIER VF	3 X 3 EYE	ADIDAS SOCCER VF
AIR COMBAT VF	MAGIC BEAST WARRIOR	ALIEN TRYLOGIE US	POWER SERVE	ALIEN TRILOGY VF	DRAGON BALL Z VF
ROGER ROAD	METAL JACKET	ARC THE LAD	RAIDEN 2 VF	DBZ	IMPACT RACING VF
CRITICUM VF	MORTAL KOMBAT 3 VF	ASSAULT RIGS VF	RAYMAN VF	GALAXY FIGHT VF	JACK E RACK VF
COSMIC RACE	NBA JAM TE VF	DOYUN V	ROBOT RACER	KING FIELD 2	MICKEY MANIA VF
CRIME CRACKERS	NOWASTORM VF	DOOM VF	TEKKEN VF	MAGIC CARPET VF	PHILOSOMA VF
CYBER SLED VF	PRIME GOAL EX	EXTREME PINBALL VF	TOUKON RETSUDEN	PGA TOUR 96 VF	RIDGE REVOLUTION VF
DESTRUCTION DERBY VF	RIDGE RACER VF	GOAL STORM VF	THUNDER HAWK II VF	THE D VF	ROAD RASH VF
DISCWORLD VF	STARBLADE	HYPER SOCCER	TWINNE PACK	THEME PARK VF	SPELLCASTER VF
FIFA 96 VF	STRIKER 96 VF	IN THE ZONE 95	TWINBEE PUZZLE	TOSHINDEN II	SLAM & JAM 96 VF
GROUND STROKE TENNIS	TOSHINDEN VF	IN THE ZONE VF	TWISTED METAL VF	TOTAL NBA 96 VF	STREET FIGHTER ZERO
GUNDAM	TOTAL ECLIPSE VF	JOHNNY BAZOOKA	WWF	VIEWPOINT	TOSHINDEN II VF
GUNNER HEAVEN	V-TENNIS	JUMPING FLASH	WING COMMANDER III VF	WING COMMANDER III VF	TRUE PINBALL VF
HI OCTANE VF	WINNING ELEVEN	JUPITER STRIKE VF	WORMS VF	WORMS VF	VAMPIRE
KILEAK BLOOD VF	WIPE OUT VF	ZERO DIVIDE VF	X-COM VF	X-COM VF	VIEW POINT VF

JEUX NEUFS PLAYSTATION

ARCADE CLASSICS	EARTHWORM JIM II	HYPER TENNIS
DARK STALKER	FORMULA ONE	RACING SKIES
DIE HARD TRILOGY	GALAXIAN 3	SKELETON WARRIORS
		TEKKEN II
		TIME COMMANDO
		TOP GUN

MEGADRIVE occas (garantie 6 mois) 349 F

75 F	75 F	75 F	100 F	100 F	100 F
ALISIA DRAGON	FORGOTTEN WORLD	LAST BATTLE	ALIEN III	ECCO DOLPHIN	SPLATTER HOUSE II
ARNOLD PALMER	GOLDENAXE	SHADOW THE BEAST	ATOMIC RUNNER	F22	SONIC II
BARKLEY BASS	GYNOUGS	SPACE HARRIER II	BLOOD SHOT	GRAND SLAM	TEAM USA
DRAKAN	JAME POND II	STRIDER	BOB	JURASSIC PARK	TWIN HAWK
CYBER BALL	JOHN MADDEN II	TALESPIN	BUBSY	MUTANT LEAGUE FOOT	ULTIMATE SOCCER
FATAL LABYRINTHE	JORDAN & BIRD	VIRTUA SLYOLIDE	BULL BLAZER	MEGALOMANIA	WORLD CUP 94
FATAL REWIND	KID CAMELEON	WORLD CUP ITALIA	DRACULA	NBA JAM	XENON II

150 F	150 F	150 F	200 F	200 F	250 F
ALADDIN	HAUNTING	SHAQ FU	AIP	LES SCHTROUMPFS	FIFA 96
ALIEN SOLDIER	JAMES POND III	SONIC SPINBALL	BONKER'S	NBA LIVES 95	LIGHT CRUSADER
ASTERIX	MADDEN 96	STREET FIGHTER II	DAFFY DUCK	ROBOCOP & TERMINATOR	NBA LIVES 96
BLOOD SHOT	MORTAL KOMBAT II	STREET OF RAGE II	DRAGON FURY	SONIC IV	PETE SAMPRAS 96
DUNGEON & DRAGON	MR NUTZ	SUBTERRANIA	FIFA 95	PETE SAMPRAS	RED ZONE
DYNAMITE HEADY	NBA ACTION 95	TOY & GROS MINET	JIMMY CONNORS	PRIMAL RAGE	SHINOBIADS
ECCO DOLPHIN II	PAGE MASTER	THUNDER FORCE IV	JUNGLE STRIKE	TAZMANIA II	SOLEIL
FIFA SOCCER	PIT FALL	TORTUE FIGHTER	JUDGE DREED	X-MEN	URBAN STRIKE
FLASHBACK	PGS				

AMIE RACHETE AU COMPTANT : ORDINATEURS - CONSOLES PERIPHERIQUES - CARTOUCHES LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

SUPER NINTENDO occas (garantie 6 mois) 390 F

100 F	150 F	150 F	150 F
BARKLEY SHUT & JAM	ADAMS FAMILY II	BUBSY	FIFA SOCCER
DRACULA	CASTELVANIA IV	KID CLOWN	MEGADRIVE DRAZ
JURASSICK PARK	DRAGON	MARIO ALL STAR	MISTIQ QUEST
NCAA	LOST VICKING	LEGEND	NBA 95
STARWARS	MICHAEL JORDAN	SUPER FIFA	RANMA 1/2 II
STARWING	STREET F I TURBO	WORLD CUP 94	STARGATE
TECMO NBA	TWINBEE	YOUNG MERLIN	STUNT RACE
			WILDUS WOOD

200 F	250 F	300 F
ACTRAISER II	BLACK THRONE	DOOM
BO KID	FLINSTONE	DRAGON BALLZ II
BOMBER MAN II	JUDGE DREED	MEGAMAN X II
GOEMON FIGHT II	KILLER INSTINCT	SECRET OF MANA
MORTAL KOMBAT II	PAL IN TIME	TINTIN
SUPER METROID	POCKY ROCKY II	TURBO TOONS
YOSHI COOKIES	SOCCER SHOOT OUT	X-MEN

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC. RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom : Prénom : Adresse : Code postal : Ville : Ma console : Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables. Dans la limite des stocks disponibles.

SERVICES + SERVICES + SERVICES + SERVICES +

CONSOLE GAMES

LENS
102 RTE DE LILLE
21.67.48.10

HENIN
153 RUE GRUYELLE
21.76.23.26

ENVOYEZ VOS COMMANDES AU 153 RUE E. GRUYELLE 62110 HENIN BEAUMONT
OU FAXEZ LES AU 21.67.53.20 TEL:21.76.23.26

PLAYSTATION	NEUF	OCC	ACH
console	1490	1100	700
king of fighters 95	499	tel	tel
samourai 3	499	tel	tel
street fighter zero 2	499	tel	tel
tekken 2	449	tel	tel
dragonball z 2	499	tel	tel
motortoon 2	499	tel	tel
overblood	499	tel	tel
tobal n°1	399	tel	tel
sampras	379	tel	tel
tekken 2 fr(fin 09)	379	tel	tel
formula 1	349	tel	tel
viewpoint	379	tel	tel
track n field	379	tel	tel
olympic soccer	299	tel	tel
olympic games	299	tel	tel
fade to black	379	tel	tel
dragonball Z fr	379	tel	tel
resident evil	350	tel	tel
crash bandicoot	379	tel	tel
bust a move 2	379	tel	tel
memory card x 8	299	200	100
joystick	149	100	50
volant	499	350	250

SATURN	NEUF	OCC	ACH
console	1490	1100	800
fatal fury 3	399	tel	tel
samourai 3	399	tel	tel
nights	399	tel	tel
dragonball z 2	399	tel	tel
dark savior	399	tel	tel
albert odyssey	399	tel	tel
1945	399	tel	tel
decathlete	399	tel	tel
fighting vipers	399	tel	tel
world heroeperfect	399	tel	tel
ultimate mk 3	399	tel	tel
need for speed	379	tel	tel
starfighter	379	tel	tel
shockwave	379	tel	tel
olympic games	379	tel	tel
euro 96	299	tel	tel
destruction derby	379	tel	tel
virtua fighter kid	349	tel	tel
street zero 2	399	tel	tel
bomberman	399	tel	tel
legende de thor fr	379	tel	tel
joystick	149	100	50
volant	399	300	200

supernintendo	neuf	occ	ach
toy story	449	350	tel
spirou	290	200	tel
tintin au tibet	449	350	tel
olympic games	449	350	tel
breath of fire 2	tel	tel	tel
secret of evermore	398	tel	tel

megadrive	neuf	occ	ach
olympic games	tel	tel	tel
toy story	399	tel	tel
fifa 96	359	250	150
tintin au tibet	449	290	200
spirou	379	250	150
superstar soccer	tel	tel	tel

NEO GEO CD	neuf	occ	ach
metal slug	399	tel	tel
art of fighting 3	399	tel	tel
art of special edition	tel	tel	tel
fatal fury 4	399	290	200
samourai 3	399	290	200
console+jeu	1990	990	tel

NEO GEO	NEUF	OCC	ACH
metal slug	1490	tel	tel
art of fighting 3	1490	tel	tel
samourai 3	1490	tel	tel
fatal fury 4	1490	tel	tel
manette	tel	150	50
console + jeu	tel	590	tel

SERVICE VPC 24/48H.COLISSIMO JEU:30 FR
CONSOLE 50 F.CONTRE REMBOURSEMENT +30 F
TOUTE COMMANDE PASSEE AVANT MIDI EST TRAITEE LE JOUR MEME

CONSOLE GAMES C'EST ENCORE ET TOUJOURS
NEOGEO,NEO CD,3DO,NEC,JAGUAR,GB,GG
ET DEPUIS PEU PC CDROM
BIEN SUR NOUS N'OUBLIONS PAS LES FANS DE JAPANIMATION
!DERNIERE MINUTE!
VENEZ VOIR NOTRE NOUVEAU MAGASIN DE LENS
PLUS DE 150 M2 DEDIES AUX JEUX VIDEO

tous nos prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et peuvent changer sans preavis

→ CONSOLE GAMES

TOUJOURS SUR LE QUI-VIVE!

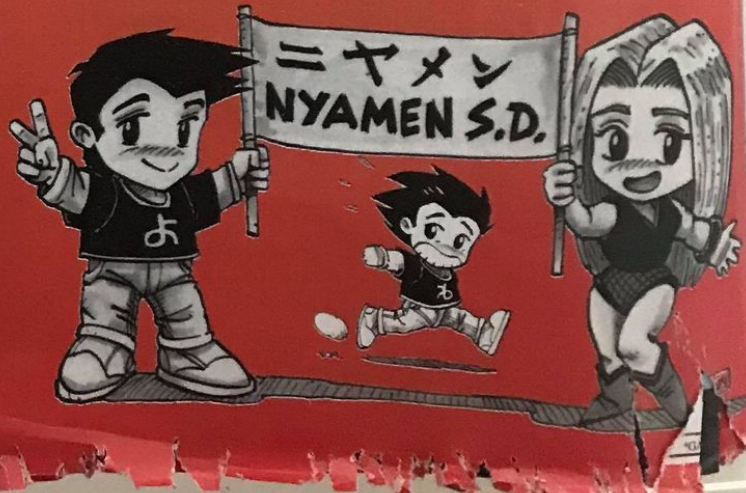
Les jeux se multiplient!!! **Toujours plus de choix sur Saturn et Playstation, toujours plus de nouveautés en import, toujours plus de jeux d'occasion 32 bits à 150F, des exclus comme la Nomade de Sega (la 16 bits portable), des consoles neuves et d 'occasion à des prix magiques! La Playstation et la Saturn neuve à 1 490F! Nous avons aussi bien sûr les consoles 16 bits, la Neo Geo CD, la 3DO, la NEC, la Jaguar, la Game Boy, la Game Gear...** Et comme nous manquions de place pour exposer tout ça, **le magasin a triplé sa surface** afin que vous ayez tout loisir de regarder nos offres, d'essayer les jeux mais pas de pique-niquer dans les allées hein, faut pas abuser! Ceux qui ont une console d'import et veulent profiter de tous les jeux n'ont qu'à nous confier leur console pour la faire modifier: elle deviendra ainsi multi-standard pour seulement 300F. Console Games, c'est aussi la Japanime à l'honneur avec des mangas, les derniers OAV figurines... Vous voulez nous vendre des jeux ou des consoles? Notre service de reprise par correspondance est réglé en bons d'achat ou espèces. Alors les Consoleux, vous voulez des cadeaux? Pour l'achat de plusieur jeux, la maison offre une surprise...

Console Games- Tel: 21 76 23 26/ 21 67 48 10-
Fax: 21 67 53 29-

→ SCORE MANIA

LE DEFI DES PRIX!

J'en connais des qui n'ont peur de rien... Tenez, Score Mania par exemple dont les boutiques sont installées à St Germain en Laye et à Boulogne. Dégagez vos oreilles car la nouvelle a de quoi surprendre: **si vous achetez quelque chose chez Score Mania et que vous trouvez moins cher ailleursdans le même département, ils vous rembourseront la différence!!!** Ils ont confiance les gars! En tout, c'est **plus de 10 000 jeux** qui sont exposés dans leurs boutiques et déiés aux 32 bits, aux 16 bits et aux portables. Ne tentez pas de les compter, ils ne font pas nocturne! Ce choix immense est complété par toutes les consoles en import et en officielle, vendues neuves ou d'occasion, et tous leurs accessoires bien sûr. Score Mania pense aussi à ceux qui veulent renouveler leur ludothèque à moindre coût avec **un système de reprise qui vous permet d'acheter des consoles et des jeux d'occasion de 30 à 80% moins cher** que les prix du neuf! Cadeaux et promos, c'est le défi de ces deux boutiques qui fêtent leur nouveau nom sur place mais aussi par VPC.

Score Mania- 221 Bd Jean-Jaurès, 92 100 Boulogne-
Tel: 41 41 92 92

Score Mania- 42 rue de Paris, 78 100 St Germain en Laye-
Tel et VPC: 30 61 47 47